MANGA ZONE

N.º 12

Marzo/Abril'94 • 375 Ptas.

LAPUTA, El Castillo en el Cielo

MAISON IKKOKU

MAESTROS DEL MANGA

MASAMUNE SHIROW

DOSSIER

Publicaciones Extranjeras (I)

JAPON JAPON

NUEVA SECCION

Y MUCHO MAS...

SUMARIO

Portada: Marta-Noriko Simó
2....Sumario.
3....Editorial.
4....Noticias. Japón, U.S.A. y España.
10..Maison Ikkoku: Todo lo que siempre quisiteis saber (bueno, o casi).
15..Club de fans de K.O.R.: Ahora ya hasta os contamos el manga.
20..Laputa, El Castillo en el Cielo: Juan Gómez se desmelena con Miyazaki.
29..AnimeJuegos: Sailor Moon R.
Poster: Marta-Noriko Simó
32..Opinión: Y las mujeres, ¿qué?
34..AniMelomanías: Vampire Hunter D.
36..Dragon Ball Z: pues otras dos.
38..Maestros del Manga: Masamune Shirow, visto por el señor Tello.
44..Dragon Ball Z: Nuestra última entrega sobre la historia de Célula.
46..Publicaciones Extranjeras (1ª parte): Manga y Anime en Inglés.
49..Dominion II: Leona vs. Buaku.
50..Japón Japón: Inauguramos nueva sección (veremos lo que dura).
53..Urotsukidoji II: el rival del Overfiend.
54..Taller de Animación: esta vez sólo caben 4 páginas. ¿por qué será?
58..Correo MangaZone
Contraportada: Luis Alís

STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "486 nuevecito" Maicas
Redactor jefe y maquetación: Jose Javier "ya era hora de que empezaras a dar el callo" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "hagamos cuentas" Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "el escaaaner" Gómez
Equipo MangaZone:
Articulistas:
Víctor Véctor
Vicente Penadés
Gonzalo B. "¿a mi nombre? ¿y hace tic-tac?" Tello
K.I.A.
Luis "a mí no me pongas jotas" Alís
Carlos "Darkmind"
Micky "tu ordenador nuevo y tú os podéis ir a t..."
Daniel "el Capi"
Nacho "Elfo Oscuro" Larraz
Ojoko
Marta-Noriko "vivan las Fallas" Simó Amezawa
Santiago "MoonHunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "Ambrosio" Martínez
Dibujantes:
Micky
Jaume Gracia
José Valiente
Daniel "Captain D"
Luis Alís
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Marta-Noriko
Lectores: Gente a la que se le va dando una revista cada día mejor y mejor, y que llora si le subes el precio cinco duros.

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA
SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas, para remitirtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88
GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 - VALENCIA

EDITORIAL

Konnichiwa! Dewa hazimemashoo!

En primer lugar voy a contaros una anécdota muy curiosa por la que no sé si echarme a reir o a llorar.

Hace un mes, más o menos, se celebraron las Olimpiadas de Invierno en la ciudad de Lil'lehammer. Pues bien, el día de la penúltima jornada, la 2 de Televisión Española retransmitía la final de patinaje artístico femenino, y yo me encontraba precisamente en ese momento viendo la final. Cuál no sería mi sorpresa cuando la china Chen Lu (que consiguió la medalla de bronce) comenzaba su ejercicio, y mis oídos adivinaban con sorpresa al oír las primeras notas que la música era la de la película "NAUSICAÄ". ¡Bravo por la china!

Pero más me sorprendí cuando la comentarista de la 2 comenzaba diciendo que la música era la de una película muy famosa. Pensé: le han pasado una nota de la televisión japonesa o es una mangamaníaca. Bueno, veo el ejercicio, y cuando están repitiendo algunas partes a cámara lenta, vuelve a hablar la comentarista, y dice, o más bien vomita:

- La música de este ejercicio ha sido la de la película "La Misión" de Ennio Morrocone.

Me quedo blanco, y digo:

- ¡Dios mío!, ya me extrañaba a mí que esta cretina supiese lo de "NAUSICAÄ". Y encima es que no sabe ni decir Ennio Morricone (con i).

Ésta es una más de las muestras de desconocimiento de todo lo japonés que demuestran los nuestros en televisión. Aunque podría haberse tratado de cualquier otro medio.

El desconocimiento de la cultura japonesa en occidente es muy notable. Por ello pensamos que era un buen momento para la reaparición de la sección "Japón Japón" en nuestras páginas. Con nuestra preciosa geisha de la portada (te ha quedado genial, Marta) retomamos esta sección, a la que le daremos un papel importante dentro de la revista.

A lo largo de los próximos meses, K.I.A. y Gonzalo principalmente os contarán muchas cosas sobre la vida e historia del Japón.

Cambiando de tema, si llego a saber que me iban a llegar tal cantidad de cartas para el correo después del comentario que hice en el número 10 para que la gente escribiese más, no lo hubiera hecho. En una sección en la que puedo meter 5 ó 6 contestaciones, ¡¡¿cómo contesto a 54 cartas que me han llegado este mes?!!

Tengo que decir que algunos lectores me han comentado que una de las primeras cosas que hacen cuando tienen el MangaZone en sus manos, es empezar a buscar los ácidos comentarios entre líneas de "las jotas misteriosas". Apúntate un tanto, Javi, y que no decaiga la cosa. Bueno, pensándolo mejor, modérate un poco porque últimamente te estás pasando. Si contabilizase todas las jotas, seguro que lleno 3 ó 4 páginas, y después te quejas de que las cosas no caben (pues a ver si te aclaras, ¿me animo o me reprimo? -JJ).

Hablando de artículos largos, a ver si ahora que Juan se va a la mili, el sargento me lo mete en cintura y por fin aprende a hacer un anexo o una reseña de media página (no de 6).

¡¡¡ Recluta Gomezstein !!!, ¡¡¡ firmes !!!, ¡¡¡ AR !!!

Hasta el mes que viene, recl... amigos.

¡¡¡ Larga vida al manga !!! ¡¡¡ AR !!!

Cabo 1º Maicas

Fe de erratas:

En nuestro número anterior se anunciaba que el Salón del Cómic de Barcelona empezaría en día 3 de mayo, cuando en realidad abrirá sus puertas del 5 al 8. Sorry.

También aparecieron dos errores en los títulos de portada: Club de Fans de Kinagure Orange Road, y el juego Dragon Ball **ZZ**, donde debía decir Dragon Ball Z II.

Y cuando Carlos habló del manga de 3x3 Ojos, parece que no se dio cuenta de que la página desaparecida del nº dos sí que aparece en el nº 3 (¡meeec!, metida de gamba hasta el fondo).

En nuestro número anterior, la puntuación del ranking era errónea en algunos apartados. La válida es la de este número.

Los copyrights aquí mencionados son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos.

Copyrights: *Macross II ©Big West/Tatsunoko. Dragon Ball ©Bird Studio/Shueisha. Urotsukidôji II ©Toshio Maeda/JAVN/West Cape Corp. Sailor Moon ©Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei. Slam Dunk ©Takehiko Inoue/Shueisha/Toei. Video Girl Ai ©Masakazu Katsura/Shueisha. Kimagure Orange Road ©Izumi Matsumoto/Shueisha. Vampire Hunter D ©Yohisitaka Amano/CBS/Sony. Laputa ©Hayao Miyazaki/Topcraft/Tokuma Shoten. Maison Ikkoku ©Rumiko Takahashi/Shogakukan, Inc. Natsu no umi no Tico ©Nippon Animation Co., Ltd. City Hunter ©Tsukasa Hojo/Shueisha. Black Magic, Dominion, Appleseed, Orion, Patrulla Especial Ghost ©Masamune Shirow/Seishinsha.*

Filmación de fotolitos: PUBLITRADE
CENTRAL DE PRODUCCION GRAFICA

Impresión: GA GRAFICAS ANDUJAR

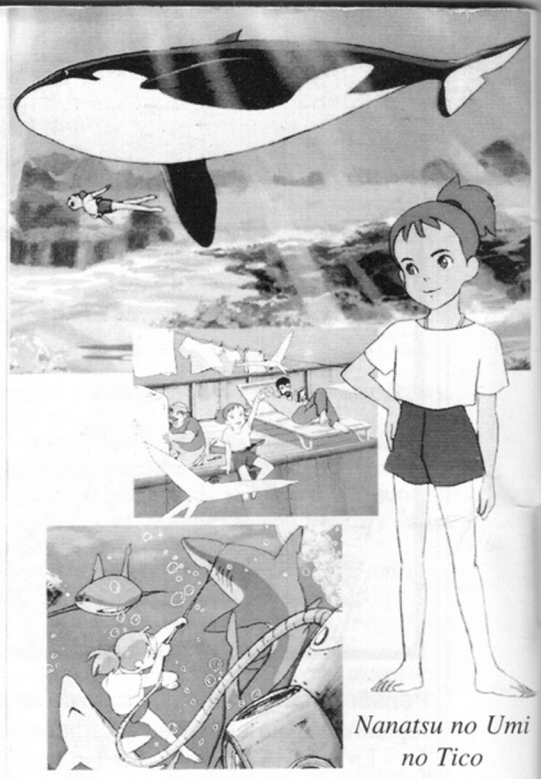
Distribución: DISTRIMAGEN
Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

NOTICIAS JAPÓN

Tras las dos películas realizadas basadas en el juego *Battle Fighters* (Fatal Fury) de SNK, una más se une al grupo. Se trata de *Fighting Spirits-Ryuko no Ken*, (*Art of Fighting* en Europa y USA), basada en el mismo juego disponible para la consola Neo Geo. La película en cuestión fue emitida por la Fuji TV el pasado 23 de Diciembre, como gran bombazo para las vacaciones de Navidad. Para los no iniciados, *Ryuko no Ken* cuenta la historia de Ryo Sakazaki, un joven luchador maestro de las artes marciales que, acompañado por su multimillonario gran amigo y rival Robert García, intentan rescatar a la hermana de Ryo, que ha sido secuestrada por Mr. BIG, jefe de una organización criminal situada en South Town, a la que están adscritos algunos de los luchadores más peligrosos y sanguinarios. El subtítulo Fighting Spirits viene porque, gracias a sus respectivos entrenamientos, el espíritu y las técnicas de lucha de Ryo pertenecen a las de un terrible Dragon, mientras que las de Robert son similares a las de un poderoso tigre. La animación viene de la mano del Studio Comet. Se aconseja bajar al salón recreativo más cercano y echarse unas partidas. Es alucinante.

La famosa compañía Nippon Animation es responsable, entre otras, de Alps no Shojo Heidi, Mirai no Shonen Conan, etc. El pasado año ha obtenido un considerable éxito con *Nanto Jô Sensei*. La nueva temporada promete bastante con la serie *Nanatsu no Umi no Tico*. Cuenta la historia de una niña llamada Nanami, cuyo padre Scott es un investigador marino. Viaja con él en su barco acompañado por Cherryl, una bella chica y Al, un conocido de Scott. En uno de sus viajes, Nanami establece una curiosa amistad con una orca, a la que bautiza Tico. La serie comenzó el 16 del pasado mes de Enero. Los domingos a las 7 y media en la Fuji TV.

Se ha producido una película, paralelamente a la serie televisiva, basada en el ya popularísimo y best-seller shojo manga *Bishojo Senshi Sailor Moon* de Naoko Takeuchi. Además, aparecen los nuevos personajes en el manga y la serie de TV. Prince Demand, nuevo representante del Dark Kingdom, Esmerod, una belleza de cabellos verdes, perteneciente también al Dark Kingdom, y Sailor Pluton, una Sailor Senshi más, pero que no tiene pinta de ser muy de fiar. ¿Veremos todo esto algun día en nuestro país?



Nanatsu no Umi no Tico

Al poco tiempo de estrenarse la serie de la Toei *Slam Dunk*, basada en el manga de Takehiko Inoue del mismo título actualmente serializado en el Shonen Jump, su popularidad sube como la espuma. Kaede Rukawa, uno de los personajes de la serie, se ha aupado en pocas semanas al puesto 21 del ranking de personajes. Hanamichi va loco detras de Haruko, pero ésta está enamorada de Rukawa. Ademas, Hanamichi tiene un contencioso de baloncesto con el capitán del equipo, al que vence haciendo un mate, y que resulta ser el hermano de Haruko. Atentos porque corren rumores de que Norma Comics va a publicar el manga.

Bandai Visual y Emotion ponen de nuevo en la mano de todo aquel que tenga 18.540 yens la oportunidad de tener la legendaria OVA de 6 capitulos *Top wo Nerae!* (Gunbuster -JJ), en una cuidada edición en caja de Laser Discs. Salió a la venta el pasado 22 de Marzo.

Apareció el pasado mes de Enero para la Super Famicom de Nintendo el juego *Cyborg 009*, basado en el manga de Shotaro Ishimori, leyenda viva del cómic japonés. 8 megas a 8.800 yens. De la mano de InterBec, subsidiaria de Bandai; fue ya responsable del juego *Tekkaman Blade*.

Para los muy ricos y muy coleccionistas (yo sólo soy lo último), aparecerá el 1 de Abril en Japón la edición completa de la serie *Urusei Yatsura* en

Laser Disc. Serán 50 discos al prohibitivísimo precio de 330.000 yens, en los que se recogerán los 218 episodios con los que cuenta esta serie. Se recomienda no intentar conseguirlos desde España sin cuenta en Suiza ni Visa Oro.

La fiebre producida por el film de Steven Spielberg *Jurassic Park* en todo el mundo civilizado ha llegado a Japón. Un ejemplo fue la película *Rex*, producida por Kadokawa Shoten y estrenada el verano del año pasado: contaba la historia de una niña que encontraba un cachorro de Tiranosaurio Rex. Ahora, una nueva producción, esta vez animada, llamada *Coo*. Producida por Victor Entertaiment Industries y la compañia Coo, creada expresamente para la producción, promoción y distribución de esta película, ha sido animada por la Toei. Coo cuenta la historia de un chico que encuentra, en la actualidad, un bebé de Plesiosaurus. Aunque sorry no más datos, la calidad gráfica del film es tremenda. Os dejamos que os deleitéis con estas imágenes de la película. Sólo deciros como curiosidad que el tema musical principal de Coo, Children of the World, es obra del mismísimo Julian Lennon, hijo de John Lennon. Asímismo, la banda sonora del film ha sido compuesta por el norteamericano Nick Wood.

Luis Alís Ferrer

NOTICIAS USA

ADVANCE MANGA

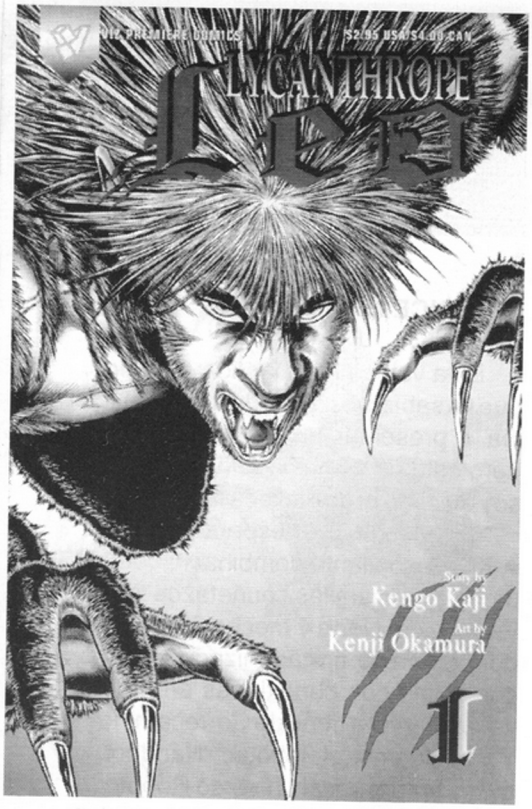
Esta vez se han pasado. Es decir, que ya sabíamos que Advance Comics iba a presentar un especial Manga, pero esto es demasiado (y encima yo soy el primo al que le toca la papeleta).

Empecemos: el esperado Project A-Ko, desopilante combinación de intrigas estudiantiles, puñetazos de la Estrella del Norte y mechas desaforados, todo ello protagonizado por tres colegialas con conexiones en el universo Marvel a ritmo de Correcaminos. Y no olvidemos el Robotech Handbook, que promete ser al universo Robotech lo que el Star Trek Technical Manual al universo Trekkie. A ver cómo explican de una vez qué es la Protocultura.

¡Sorpresa, sorpresa! Una de las nuevas colecciones de Antartic Press es "Quagmire USA #1", un derivado de Ninja High School. Chica japonesa recién llegada al pueblo obsesionada por uno de los protagonistas de la serie. Crucemos los dedos, pero, ¿podría ser una primera incursión en el campo del romance puro y duro por parte de Antartic? ¿Kimagure Ninja School? KIA, no lo decía en serio, y hazme el favor de apuntar ese SmartGun hacia otro lado. Por lo demás, novedades no tan novedosas: Aztec Anthropomorphic Amazons #1, Gold Digger Mangazine Special, y las regulares Silbuster, Amazing Strip y Tank Vixen.

Castle Graphics distribuye Mecharider #1, de Bill Spangler y Gregory Lane. Escenario postapocalíptico, aspirante a dictador apoyado por alienígenas, y resistencia que construye su arma definitiva, sospechosamente parecida a los Cyclone/RideArmor de Robotech parte 3ª/Genesis Climber.

Vuelven a estar disponibles... En realidad, ésta es la clave de este Advance Especial Manga. Vuelve a estar disponible el Mr. Arashi's Amazing Freak Show, de Shuehiro Maruo. Dark Horse reedita el volumen #4 de Appleseed, a la vez que empieza a publicar el Appleseed Data Book (pero no en un sólo volumen, al menos no por ahora), no sé si imprescindible pero sí muy útil para ver el bosque y no



sólo las ramas. Outlanders es recopilado en tres tomos (Outlanders Trade Paperback Collection #1, #2 y #3) simultáneamente a la publicación de Outlanders Epilogue. Caravan Kidd: Part 2 #9, en donde se demuestra lo difícil que es ser a la vez guerrillera y estrella de la tele, y dos novedades: la anunciada y esperada Bubblegum Crisis: Grand Mal #1, por Adam Warren y Robert DeJesus. Veremos qué tal de competentes son a la hora de reflejar en cómic un Anime caracterizado por una calidad gráfica muy por encima de la media. Y Dominion Special: Phantom of the Audience, o el misterioso número cinco (de cinco) de la colección que ha publicado Norma Editorial.

Graphitti Designs edita el tomo quinto de Akira y reedita el cuarto. Hablando de Akira, parece ser que Marvel/Epic sí está preparando los números que faltan para completar la colección (tanto la suya como las ediciones europeas a las que dejó colgadas). Agradeceríamos una confirmación. Epic también está reeditando sus Akiras.

New Society Publishers nos ofrece Barefoot Gen. Gen, una historia de tono autobiográfico de Keiji Nakazawa, describe la vida de un chaval de Hiroshima apenas antes, durante, y después del bombardeo atómico de la ciudad. Oscila entre lo angustioso y lo vitalista, y es de lo más recomendable.

Más Mangoides: Wandering Star, de Teri S. Wood, publicada por Pen & Ink Comics. El estilo gráfico no tiene nada que ver con los demás Mangoides americanos, y ha sido muy alabada. Veremos.

University of California Press sigue manteniendo Japan, Inc. en su lista de publicaciones. Ésta es una obra recomendada por su valor educativo. Realizada por Shotaro Ishinomori, describe las idas y venidas de varios personajes que encarnan los diversos enfoques comerciales del meollo formado por las empresas multinacionales japonesas y el gobierno de ese país. Aparte del atractivo del juego de personajes, está la información vertida prácticamente en cada página sobre las maneras económicas de los nipones, ya sea expuesta a través de los protagonistas o mediante suplementos a pie de viñeta. Un ejemplo de cómic educativo que a la vez constituye una historia interesante.

Y llegamos a Viz. ¡Alcen las defensas! ¡Prevenidos phasers y torpedos! Lo que se nos viene encima. Battle Angel Alita Part III, #5, con Ido yendo cada vez más lejos en su afán de bajarle los humos a Alita; Bio-Booster Armor Guyver va por el #6; Maison Ikkoku Part II, #3, con Yusaku cuidando de un gato llamado, oh Dios oh cielos, Kyôkô; Mermaid Forest #4 con las aventuras de los personajes mostrados en las páginas de Animerica; MS Gundam 0083 #5; Ranma 1/2 Part III, #4, con Ranma, Shampoo, Cologne y Mousse (esto no es un cómic, es un hipermercado); Ultraman Classic: Battle of the Ultra-Brothers #3; Venger Robo #5. Novedad: Lycanthrope Leo #1, el best-seller japonés, en que un joven aprecia cómo después de su séptimo cumpleaños su energía física empieza a mejorar sorprendentemente, pero las cosas empiezan a torcerse en casa, y una llamada misteriosa le confronta con la terrible verdad.

Reediciones de Viz. ¡Ja, ja ja! !Ju, ju, ju! ¿De verdad queréis que os las diga TODAS? Por ahorrar espacio, decir que todo lo publicado por Planeta De Agostini está ahí. Así que lo más destacable es el resto. Veamos, entre muchísimos:

Nausicaä of the Valley of Wind Graphic Novel de Hayao Miyazaki, volúmenes 1 a 5. Esta es la Compra Maestra, y os haréis un favor inmenso si los conseguís; "Shades of Death" y "Taste of Revenge", números de Crying Freeman que aquí aún no se han publicado, recopilados en tres y dos Novelas Gráficas respectivamente; Saber Tooth, de Yoshinobu Hoshino (autor de 2001 Nights), ciencia-ficción de alta calidad y sabor clásico; Silent Möbius volumen 2; y dejad que respire, por el amor de Carlos Jesús.

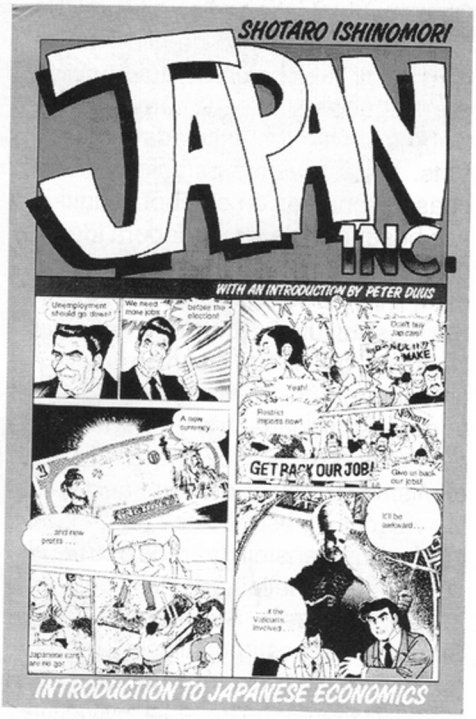
EuroMangoides (¿perdón cuálo?), o la colección El Viento de los Dioses de Cothias y Adamov, disponibles en castellano en España. Ballantine/Del Rey Books ofrece Robotech #19: The Zentraedi Rebellion, por Jack McKinney (aunque no se donde leí que el tal McKinney es el pseudónimo de un equipo de cinco escritores). Estas novelizaciones de Robotech son excelentes (en el sentido en que lo son las de, por ejemplo, Star Trek: eficaces, distraidas, y profundizadoras. Muy profesionales), y nos meten en los zapatos de los protagonistas, convirtiéndolos en personajes muy reales. Es toda una experiencia para cualquier "Robotechie" (¡Javi, saca de inmediato tu puño de mi boca!).

Juegos de Rol, el de Robotech de Palladium. El paquete completo podría constar de Robotech RPG, que comprende la primera parte, Macross; el RDF Manual, para manejárselas en la Tierra tras su arrasamiento por la batalla entre el SDF-1 y la armada de Dolza, es decir, el bloque final de la primera parte de la serie; Zentraedi, una descripción de esta raza, biología, psicología, mechas, etc; Southern Cross, la segunda parte de Robotech; Invid Invasion, la tercera parte; Robotech II, The Sentinels, basada en la abortada pero guionizada y novelizada (por Del Rey Books) segunda serie de Robotech; y, como novedad, Macross II, The RPG.

Vídeos: tropecientos. Entre otros: Genocyber Part 1: Birth of Genocyber, basado en el cómic de Tony Takezaki (ADPolice), subtitulado; Gigantor Retrospective 30, Vols. 1, 2 y 3, capítulos del clásico IronMan 28 en blanco y negro; The Girl From Phantasia, chico compra alfombrilla para regalar a su chica, pero la esterilla resulta ser un portal interdimensional, y adivina quién asoma por la puerta, el inevitable espíritu femenino (¡ajá, triángulo amoroso!) y sus competidoras (¿ajá, rectángulo amoroso?), etc, etc; The Heroic Legend of Arislan Part 2, tanto en original subtitulado como en inglés; Lupin III, Tales of the Wolf, un capítulo de la serie que actualmente emite TeleCinco dirigido por Hayao Miyazaki (no confundir con El Castillo de Cagliostro; ésta es otra aventura), en inglés; Project A-Ko 2: Plot of the Daitokuji Finantial Group, subtitulada; Project A-Ko 2-Pack, comprende el artículo anterior y el primer Project A-Ko (también disponible por separado),

subtitulados y en oferta; Urusei Yatsura Movie: Always My Darling, 77 minutos subtitulados.

Avalancha de ofertas de U.S. Manga Corps: Area 88, los tres actos; Crystal Triangle, aventurero con ínfulas de Indiana Jones en busca del "Mensaje de Dios", y toda clase de competidores (CIA, KGB, Mafia, etc.); Dog Soldier: Shadows of the Past, ex-Boina Verde intentando recuperar a un científico que ha encontrado la cura del SIDA, violencia realista, guión lleno de sorpresas, subtitulada; Explorer Woman Ray, otra Indiana Jones, esta vez femenina, tras clave de civilización misteriosa, original de un Manga de Takashi Okazaki, subtitulada; Gall Force 1 y 2, subtituladas, otro remarcable ejemplo de space-opera humanizada, de gran calidad, subtitulada (Javi habría de preparar un artículo sobre esta serie) (si me dejas sitio... -JJ); Grave of the Fireflies, los febriles recuerdos de un muchacho agonizante en una estación de tren, su miserable vida durante el final de la guerra en Japón, a cargo de su hermanita y luchando por sobrevivir, una de las obras más recomendadas de toda la cinematografía animada nipona, subtitulada; Harmageddon (Genma Taisen), princesa con poderes psíquicos y banda de inadaptados contra una fuerza malévola que ya ha destruido la mitad del universo y se dirige hacia la Tierra, contando con el trabajo de la crema y la nata del Anime, Rin Taro, Ishimori, Otomo, etc., subtitulada; MD Geist, androide de combate definitivo despierta en medio de una futura guerra mundial, y ha de elegir entre aliarse con sus enemigos o dejar que un Arma del Día del Juicio Final acabe con la vida en la Tierra, subtitulada; Roots Search, alienígena ataca mentalmente al personal de una estación orbital de investigación, espectaculares FX y caracterización (no tanto, no tanto -JJ), subtitulada; Firetripper, Laughing Target, Mermaid Forest, Maris The Chojo (The Supergal), es decir, todas las historias del Rumik World, cada una subtitulada; Ultimate Teacher (El Profesor Definitivo, y no "último", como se ha titulado aquí, Tiquismiquis ataca de nuevo) (yo no he sido, ¿eh? -JJ), o el más duro profesor frente al barrio más duro, en una lucha de voluntades de lo más disparatada, subtitulada; Urusei Yatsura Movie: Beautiful Dreamer, subtitulada; Wanna-Bes, lucha libre femenina y comedia animada destrozona, subtitulada; AD Police Files: File 1, 2 y 3, derivado de Bubblegum Crisis, subtituladas; Akira, de Katsushiro Otomo, en versión original, retraducida y resubtitulada; Ambassador Magma Vol. 1, un antiguo proyecto de Anime de Osamu Tezuka, Space Giants, que por falta de presupuesto terminó convertida en un Ultraman Para Pobres, es recuperada en el medio original para el que se concibió, con el poder de la animación de los 90, subtitulada; Appleseed, subtitulada, no muy allá que digamos, correctita; Astroboy, el inimitable Tetsuwan Atom de Tezuka, el Vol. 1 y los cinco volúmenes del Astroboy 30th Anniversary Collector's Series, blanco y negro los primeros; Battle Angel, subtitulada; Black Magic M-66, que, aunque breve, captura el sentido de la tecnología militarista y las chicas duras de Shirow bastante mejor que el vídeo de Appleseed, subtitulada; Bubblegum Crisis Vols. 1 a 8 (sueltos o recopilados en el Bubblegum Crisis Pack O'Gum), Bubblegum Crisis Music Video: Hurricane, Bubblegum Crisis Music Video: Tinsel City Rhapsody, Bubblegum Crash Vols.1 a 3, resumiendo, todo lo que usted quería saber sobre las Knight Sabers y no se atrevía a preguntar; Arcadia of my Youth (The Captain Harlock Movie), subtituladas; The Castle of Cagliostro, la aventura de Lupin III dirigida por Miyazaki y reputada de ser el Anime más entretenido jamás producido, en inglés; Crash Corrigan: One More Chance, triunfo, tragedia, y resurgir de las cenizas de un hijo de piloto naval convertido en técnico de automoviles y arriesgado corredor de carreras; The Dagger of Kamui, subtitulada; Dangaio Vols. 1 a 3, jóvenes psíquicos y mechas fusionables en el robot definitivo a la búsqueda de su verdadera identidad, subtitulada; Devilman Vol. 1, basada en el personaje de Go "Mazinger" Nagai, subtitulada; Dirty Pair: Affair at Nolandia, por donde pisan no vuelve a crecer la hierba, nuestra pareja favorita de despampanantes y desmesuradas agentes espaciales; Drácula, ¿será el mismo "Dracula" que se paseó por los videoclubs españoles? (sí -JJ), en inglés; Frankenstein (parece que fiel al original de Shellei), de la Toei, en inglés; Genesis Surviver Gaiarth Stages 1 y 2, postapocalipsis y humanos contra robots exterminadores, subtitulada; Giant Robo Vol. 1, la revivalista y supercalifragilística estrella del Anime, en inglés; Gunbuster Vols. 1 a 3, subtitulada; Guy: Awakening of the Devil (disponible en versión censurada o íntegra), Second Target y Double Target Set (las dos anteriores en un pack), aventuras de soldado de fortuna y compañera en un futuro interplanetario y salvaje, sexo y violencia, subtituladas; Guyver Vols. 1 a 4, en inglés; In the Aftermath, o un refrito americano que incluye como secuencia onírica buena parte de la excelente y cautivadora Angel's Egg, hay cosas que no deberían perpetrarse, en inglés, obviamente; Kabuto, de Terasawa, que aquí disfrutamos (más o menos) gracias a las privadas, subtitulada; Lensman, basada en las historias de E. E. "Doc" Smith, animación que combina material infográfico y convencional que hará recordar a más de uno la vieja y buena excitación que rodeaba al film Tron de la Disney, en inglés; Macross II Vols. 1 a 3, en inglés; Madox-01, una intrascendente historia consistente en "camión de la Armada sufre accidente y deja caer Armadura de Combate, chaval mecánico de garaje lo encuentra y juega con ella, soldado acorazado con exceso de adrenalina le busca para encontrarlo, y zona comercial de la ciudad como campo de batalla", bien animada y para pasar un buen rato; Mermaid's Scar, secuela de Mermaid's Forest, con supervisión personal de Rumiko Takahashi en la realización, en inglés; Nadia, o la impagable "El



Secreto de la Piedra Azul" (TeleCinco, reponla, ¡ya!), los ocho primeros volúmenes, en inglés; Neo-Tokyo, o Mannie Mannie para ser más exactos, varias historias cortas de varios autores (Otomo entre ellos), de gran calidad gráfica y un cierto toque onírico global, fascinante, en inglés; Outlanders, basada en el Manga del mismo nombre, en inglés; Panda and the Magic Serpent, historia de animales realizada en 1961, que ya presagiaba en la calidad de su animación todo lo que estaba por venir, en inglés; Renegade Force, otra space-opera, en inglés; Sol Bianca, mujeres piratas espaciales luchan contra un dictador planetario, espectacular, subtitulada; Star Blazers Vols. 1 a 39, el viejo y querido Space Cruiser Yamato; Twilight of the Cockroaches, una sardónica metáfora sobre la complacencia humana a través de las antenas de una colonia de cucarachas de cocina; Ultraman: The Adventure Begins, coproducida entre la Tsuburuya Productions y la Hanna Barbera, en inglés; Urusei Yatsura movies, para dar y tomar, subtituladas; Vampire Hunter D (Carlos, saluda), en inglés (y en El Corte Inglés, si aún les quedan, en castellano); Vampire Princess Miyu Vols. 1 y 2, subtituladas; Warriors of the Wind (editada en España en su momento como Guerreros del Viento), o Nausicaä of the Valley of Wind, algo recortada y remontada (lo suficiente para que Miyazaki eche pestes de ello); Windaria, una historia trágica de guerra entre dos Reinos y amor entre un príncipe y una princesa, conmovedora, en inglés; Zillion Special: Burning Night, OVA basada en la serie Zillion, en inglés.

Pasamos al LaserDisco. En realidad, casi todo lo citado en vídeo está disponible en LaserDisc, siempre con algún valor añadido. Lo más destacable es Akira, desglosado en 3 discos en formato CAV (un fotograma por vuelta, pausa perfecta, el formato empleado para los videodiscos interactivos), en formato bilingüe (inglés en las pistas digitales, japonés en las analógicas), y el Manga japonés, el primer volumen de la versión americana, storyboards, informes de producción, etc. El regalo completo. En cuanto a otros, pues un mínimo extracto: Devil Hunter Yohko, o que dura es la vida de una procaz colegiala heredera de 108 generaciones de cazadores de demonios; Tenchi Muyo (No Need for Tenchi) Vols. 1 y 2, o algo por el estilo de lo anterior, pero con un chaval de protagonista, edición de superlujo por parte de Pioneer (CAV, bilingüe, subtitulado, o sea, todo a la vez); Urusei Yatsura Movie: Lum The Forever, subtitulada, y en una vena más lírica y romántica. Etc, etc, etc.

Las BSO de Akira, Macross II y Robot Carnival vuelven a estar a la venta, aunque hace ya tiempo que se pueden conseguir en España. Camisetas de Gatchaman, Valkyries de Macross, etc. Modelos en vinilo de los monstruos de Guyver.

...Y los juguetes de Mospeada. Un lector nos consultó sobre cómo conseguir los modelos a escala de los Cyclone/RideArmor de la tercera parte de Robotech que produjo IMAI. Las maquetas no sabemos, pero los juguetes, sí. Hay dos modelos: el Mospeada 21 Super Henshin Robo, que sería lo que el "Valkyrie de Metal" en cuanto a tamaño (y precio, desgraciadamente), y el Mospeada Henshin Robo Assortment, un juego de tres armaduras/motocicletas, casi iguales en todo excepto el color.

Por último, citar el coche de Speed Racer en resina, el modelo del Space Cruiser Yamato de Bandai, y el Reloj de Ranma 1/2 al mejor estilo Swatch (aunque no es de Swatch, sí es maquinaria suiza, antichoque y sumergible).

Y eso es todo. ¿Sabe alguien donde venden dedos biónicos de recambio? Porque lo que son los míos (Javi, si ese puño sigue en mi boca más de tres segundos, tú también empezarás a buscar repuestos. ¿Nos entendemos?)... (sí, Son Gómez -JJ).

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Norma de Ciudad

Parece que la editorial Norma Comics se ha decidido a apostar fuerte por el género manga, no sólo importando material japonés al detall a través de su cadena de tiendas de cómics, sino publicando colecciones. Y la verdad es que hay que alabarles el gusto a la hora de elegir títulos, ya que parece que se decantan por la comedia urbana y las historias actuales, alejándose un poco de los arquetipos (aunque aún no he visto ni una sola apuesta por una colección arriesgada de verdad). Con Video Girl Ai han tenido todo un acierto, pues es una de las obras más frescas y encantadoras que han visto los mangas en Japón en la última década, aunque la calidad de la edición española, creo que basada en la italiana, es poco menos que patética. Lástima que después de la gran calidad de Dominion hayan patinado tan fuerte con su segundo lanzamiento, pero la gran calidad de la historia conseguirá salvarles la papeleta (posiblemente). Sin embargo, no se duermen en los laureles, y ya hay una nueva promesa, que puede que se cumpla coincidiendo con el Salón: prometen traer el manga de City Hunter,

prometen hacerlo bien, y hasta prometen editarlo al estilo japonés, es decir, con su orden de viñetas y páginas original, de derecha a izquierda. Esperamos ansiosamente ver qué suerte correrá el magnífico Ryo Saeba en manos de esta editorial, aunque una sospecha me corroe: si Video Girl Ai ha sido reducida de sus 15 volúmenes originales a un pequeño vistazo en forma de serie limitada de 12 números, veremos que pasa con el doble de volúmenes de City Hunter. ¿Quizá una serie limitada de 24 números? Por cierto, ahora que lo pienso, ¿se habrán decidido por el formato original porque no disponen de ninguna versión ya occidentalizada para algún país? Espero que no sea esa la razón, sería muy triste, y una burla indigna de una casa como Norma.

Un sello realmente fuerte

Manga Films, tras la comercialización de la línea Manga Vídeo y Anime Vídeo, vuelve a abrir camino con un tercer sello: StrongVídeo, enteramente dedicado a la edición de films japoneses de acción real. Según sus propias palabras, "films adaptaciones de mangas, o que por su guión, efectos especiales, etc... reúnan todos los requisitos para satisfacer al 'otaku' más exigente". Su primer lanzamiento, previsto para el 4 de mayo, un día antes de la inauguración del Salón (claro, hombre, no son tontos), será la aclamada **Tetsuo**, de Shinya Tsukamoto. Después la seguirán títulos como *Tetsuo II*, *Wicked City*, *Violent Cop*, *Boiling Point*, *Sonatine*, *Bullet in the Head* o *Hard Boiled* (esta última despertó las glándulas salivares de Juan, el muy baboso).

Mientras tanto, ya han aparecido de la mano de Anime Vídeo las dos últimas películas que cierran el ciclo (hay más, pero por el momento no van a llegar a nuestro país) de Dragon Ball Z: *Los Mejores Rivales* y *Guerreros de Fuerza Ilimitada*, mientras que Manga Vídeo nos ofrece *Judge* y *Ultimate Teacher*, esta última una de los animes más histriónicos que se pueden ver, parodia de todo y de todos, como por ejemplo Baoh, El Puño, Kimagure, etc... En nuestro próximo número daremos cumplida cuenta de ellos.

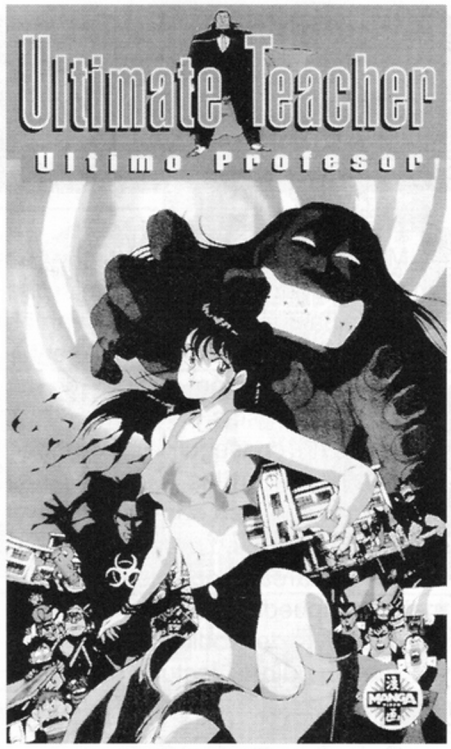
Por otro lado, los nuevos lanzamientos de la casa bajo Manga Vídeo serán, para abril, la segunda parte de 3x3 Ojos (bravo, sí señor) y Wicked City, los días 7 y 20 respectivamente, mientras que el sello Anime Vídeo traerá dos magníficas producciones, una vez terminado el ciclo de Dragon Ball, a saber: Macross II (actos I y II, de seis), y el sensacional compendio de animaciones cortas Robot Carnival, coincidiendo con las fechas anteriores. A partir de mayo vendrán el segundo acto de Doomed Megalopolis, Alita, Proyecto A-Ko y alguna película de Saint Seiya y Ranma.

El piloto más gorrino

Todos aquellos que hayáis visto cualquiera de los últimos lanzamientos de Manga Films, habréis podido observar un curioso anuncio prometiendo una próxima aparición en la pantalla grande de la película sensación del anime actual en todo el mundo, el último caramelo que nos ha dado el señor Miyazaki: Porco Rosso. Por lo visto, tras el éxito cosechado tanto en los distintos festivales como en la propia Muestra de Animación que ellos mismos organizaron, se han decidido a seguir los pasos de su primer gran éxito, Akira, y Manga Films estrenará en las pantallas comerciales, a través de Anime Vídeo, lo último del autor de obras como Nausicaä, Totoro o Láputa. Lo único que se puede decir de esta película, para todos aquellos que no la hayáis visto, es que es g-e-n-i-a-l, tierna, encantadora y apasionante. Más datos a medida que nos vayan llegando (si es que Juan nos deja sitio).

Helen McCarthy in Spanish

De la mano de la editorial El Beso podemos disfrutar en castellano (más o menos) de la introducción al Anime que Helen McCarthy, flamante editora de la brillante Anime UK Magazine



publicó hace unos meses en Inglaterra. Concebida como una guía para principiantes en esto del Anime, es la compra ideal para cualquiera que desee iniciarse en el mundillo, aunque quizá para un fan experimentado no haya más que alguna novedad. Incluye una guía de tiendas especializadas y publicaciones de toda Europa.

Mamá, pipí

Macross II

Maison Ikkoku

Maison Ikkoku, en mi opinión, es sin duda alguna el mejor cómic que jamás se ha publicado. Así que vamos a partir ya de que cualquier comentario, elogio u opinión que yo de en cualquiera de estas páginas no va a dar la talla ni a conseguir expresar todo lo que comunican las 3.210 páginas que componen esta obra maestra del arte contemporáneo. Aún así, sabiendo que es tarea imposible, lo haré lo mejor que pueda y trataré de comunicar qué clase de fabulosos sentimientos me produjo la lectura de dichas páginas.

Maison Ikkoku es la historia de un edificio de inquilinos (pensión, en la jerga) que alberga entre sus paredes la más bella historia de amor nunca concebida. La simbiosis casi perfecta que Takahashi crea entre el predominio de la acción "personaje" y la acción "historia" es lo que da densidad a toda la trama. Los personajes, magistralmente reales, no acaparan muchas de las veces el protagonismo, sino que es el entorno el que interacciona con ellos y les hace vivir sus vidas. Quizás ésto se deba a que el entorno principal, la pensión Ikkoku en Tokyo, y por extensión la ciudad misma, son reales, y que tal vez personas de carne y hueso hayan inspirado a Takahashi para su obra. La ciudad, que tantas veces y en tantas obras se nos ha presentado como fría y deshumanizada, aparece, como la intrahistoria noventayochista (la ¿qué? -JJ), poseedora del verdadero espíritu humano en sus mil actos cotidianos infinitamente importantes, llena de matices personales, de experiencias vividas... a fin de cuentas, un enclave real para dar mucha más profundidad a la historia.

El manga fue realizado por Rumiko Takahashi desde el año 1983 al 1988, en la revista Big Comic Spirits, de la editorial Shogakkan. Simultáneamente han ido apareciendo en volúmenes recopilatorios de unas 200 páginas, quince en total. El primero de ellos ha sido reeditado cerca de cien veces. Además, ha conocido una edición en volúmenes de lujo, de mayor tamaño y calidad de papel. Han sido diez en total.

La versión animada fue realizada por Kitty Films. Posteriormente se podujeron tres films. El primero de ellos resume la serie y los otros dos cuentan la historia de la boda de Yusaku y Kyôkô.

Yusaku Godai es un estudiante de veinte años que vive en la pensión Ikkoku mientras prepara sus exámenes para ingresar en la universidad. A su alrededor, en las habitaciones colindantes se apiñan un serie de personajes ciertamente grotescos, con sus defectos muy exagerados, pero que a la larga van a resultar imprescindibles para el desarrollo de la historia.

En la habitación nº 1 se hospeda Hanae Ichinose, una marujona de treinta y pico años que vive allí con su hijo Kentaro. Su habilidad para escuchar conversaciones ajenas (telefónicas incluidas) y para enterarse de los últimos cotilleos es asombrosa.

La habitación nº 2 al principio de la historia se encuentra desocupada; más tarde es ocupada por Nozomu Nikaido, un joven misterioso que no hará sino enredar más las cosas.

La habitación nº 4 está ocupada por el enigmático Yotsuya. Nadie sabe en qué trabaja. Nadie sabe a dónde va por las mañanas ni quiénes son sus amigos, ni con quién se relaciona. Todo son misterios alrededor de él, incluso hasta el final de la serie.

En la habitación nº 5 vive nuestro Yusaku. Su habitación va a ser algo así como la sala de fiestas del edificio. Si hay algo que celebrar, seguro que se va a celebrar allí. Además, entre la habitación de Yotsuya y la de Godai hay un agujero por el cual el primero siempre se desliza a incordiar a la habitación del segundo.

En la habitación nº 6 vive Akemi Roppongi, una mujer escultural, con una potente melena pelirroja y la curiosa costumbre de pasear por la pensión en bragas y con un salto de cama semitransparente, y de no bajar jamás de los 400 decibelios de sonido cuando habla.

En fin, que cuando comienza la historia, el administrador del edificio ha dimitido y ha abandonado su trabajo. Godai también está decidido a marcharse porque sus pesadísimos vecinos, con fiestas y celebraciones continuas, le impiden estudiar debidamente. Cuando está en la puerta, entra una joven muy guapa, que con una dulce voz dice llamarse Kyôkô Otonashi y anuncia que a partir de aquel día ella va a ser la administradora. Godai, con

sólo verla, se enamora perdidamente y abandona toda intención de dejar la pensión, ante el asombro de sus vecinos de cuarto. Éste va a ser el eje principal de la historia.

Desde el principio una curiosa relación se establece entre Kyôkô y Godai. Ella le ayuda mucho para que pueda aprobar: consigue sacar a todos los vecinos de su cuarto, que era el centro de fiestas de la casa. Esta actitud, aparte de conseguir que Godai apruebe el exámen, tan sólo consigue aumentar su amor por Kyôkô.

Un día, los vecinos de la pensión reciben la noticia de que el propietario del edificio va a ir a visitarles. Varias hipótesis se barajan: la más difundida es que va a echarles del edificio. La tensión se corta con cuchillo mientras todos esperan impacientes. El día fatídico aparece un amable vejete con una chica de unos once o doce años. Aparece Kyôkô diciendo "¿Cómo estás, Papá?". Sorpresa y "plin" generalizado. La jovencita resulta llamarse Ikuko y es la sobrina de Kyôkô. Godai aprovecha para ser simpático con ella, invitándola a tomar un refresco en su habitación, mientras los otros inquilinos le tachan de traidor. Ikuko queda fascinada por Godai, y más tarde consigue que sus padres le acepten como profesor particular de Inglés.

Al final resulta que el padre de Kyôkô había ido a recogerla porque tenían que ir a un sitio. En el momento de salir, el pobre hombre sufre un terrible dolor en la espalda que le impide desplazarse. Cuando parecía que la excursión se iba a cancelar, el bueno de Yusaku se ofrece para llevar al señor cargado en sus espaldas. Como la excursión parecía muy importante, se acepta el ofrecimiento. La visita es al cementerio. Todos van y rezan frente a una tumba. Yusaku, ante la petición del padre de Kyôkô, también lo hace. En el momento en el que éste rezaba, le pregunta a Kyôkô "¿De quién es esta tumba?" "De mi marido", contesta ella.

Yusaku se queda petrificado. El padre le explica que se casaron cuando ella no había acabado el instituto, y que su marido, que se llamaba Soichiro, era profesor en el colegio en el que ella estudiaba. Tan sólo estuvieron seis meses casados, y Soichiro murió de una enfermedad.

Cuando al final del día, Yusaku y Kyôkô vuelven a la pensión, Yusaku piensa en que si Soichiro estuviera vivo, sería más fácil vencerlo. Kyôkô lo tiene idealizado y jamás lo olvidará.

Una noche en la que Godai ha estado con un amigo bebiendo y llega muy borracho, se sube a la pared de la pensión, y grita a pleno pulmón "Te quiero, Kyôkô", despertando a todo el vecindario. Kyôkô sale, y le pide que no grite tanto. En su embriaguez, Godai le propone entrar en su habitación. Ella le dice "sí, vamos", pensando que así conseguiría meter a Godai en la casa, pero sus intenciones son muy distintas. La coge en brazos y la sube a la habitación. Ella hace lo que puede por soltarse, pero no lo consigue. Los dos caen en el futón de él, y Kyôkô se tapa la cara con las manos, casi resignándose. Pero no ocurre nada. Godai ha perdido el conocimiento.

Al día siguiente Godai no recuerda nada de lo ocurrido, y el lioso de Yotsuya le cuenta historias y mentiras, como que bailó delante de Kyôkô desnudo y gritando "¡Mírame, mírame!". Por su parte, Kyôkô se encuentra a sí misma preguntándose qué hubiera hecho si al final Godai no se hubiera desmayado, porque, al fin y al cabo, ella es una mujer.

Cuando Yusaku se encuentra con Kyôkô cara a cara, le pide perdón por lo que había dicho y hecho la pasada noche. Ella le dice que no ocurre nada, pero que hubiera preferido otro momento y otra situación.

Godai le dice "Por favor, perdóname. Sólo fue una broma."

Kyôkô se gira, le mira llorando como una magdalena y le dice "¿Me dijiste que me querías en broma?" Le da un bofetón y desaparece. Godai queda gimoteando como un niño, y a Kyôkô le dura el enfado varios días.

A partir de aquí la historia se enriquece con la aparición de varias decenas de personajes secundarios. Los principales son estos:

-Shun Mitaka es profesor de tenis en una academia donde Kyôkô se apunta para distraerse. Es un hombre muy apuesto, de unos veinticinco años, un verdadero figurín. Fácilmente reconocible por el brillo fulgurante de su dentadura. Resulta que también se enamora de Kyôkô, pero así como Yusaku resulta muchas veces indeciso y un poco torpe, Mitaka es frío y calculador, sabe lo que hace y por qué terreno pisa

-Kozue es una chica muy mona que trabaja en una tienda de comidas, junto con Yusaku, el primero de los muchos trabajos que el pobre consigue para sacar algo de dinero. Parece ser que esta chica se enamora de Yusaku, pero nunca se saben, ni siquiera al final de la serie, sus verdaderos sentimientos. Yusaku, tan indeciso como es, nunca se atreve a darle calabazas definitivas por no herir sus sentimientos.

La importancia de estos dos es que van a ser las, digamos, "parejas alternativas" de los protagonistas principales. Como es de esperar, Kyôkô se va poco a poco enamorando de Yusaku, el cual se pasa todo el tiempo afirmado que Kozue no es su novia, y cuando sale ocasionalmente con ella, la pobre administradora se ve asaltada por los celos. También le ocurre esto cuando Yusaku ingresa en el club de marionetas de su universidad, y recibe muchas llamadas de chicas. Como en la pensión sólo hay un telefono, Kyôkô se pasa todo el día escuchando dulces voces femeninas preguntando por el chico que se supone está enamorado de ella.

Mitaka, por su parte, como vive acomodadamente, invita a Kyôkô a salir a cenar con frecuencia, con la consiguiente desesperación del pobre Yusaku.

Además, Mitaka lleva las de ganar, pues Yusaku declaró su amor a Kyôkô delante de él, en una de los momentos más famosos de la serie. Todos están juntos en el Cha Cha Maru, el bar donde Akemi trabaja de camarera, cuando la inoportuna de Ichinose recuerda el episodio de la borrachera y declaración de Yusaku. Kyôkô se apresura a desmentirlo. "Bueno, fue una broma, ¿no, Godai?". Mitaka observa con una expresión divertida al azorado Godai. Éste comprende que es un rival y, con expresión amenazadora y mirando a Mitaka fijamente, dice "No era broma, Kyôkô, es verdad. Te quiero." Sus palabras son reveladoras, pero al estar mirando a Mitaka con furia, todos quedan desconcertados.

En las clases particulares con Godai, Ikuko se pasa la mayor parte del tiempo hablando de otras cosas, pero Yusaku consigue que saque una nota muy alta, con lo que se gana la amabilidad de Kyôkô, que había confiado en él para que le diese clases.

Así, pasa el tiempo. Ya ha pasado un año desde que Kyôkô llegó. En un arranque de valentía, Yusaku se arma de valor y la invita a cenar. Como ella acepta, Yusaku está como loco.

El día de la cita, Yusaku espera en un restaurante, y Kyôkô en otro. Resultó que había dos restaurantes que se llaman de manera casi idéntica. Así que Kyôkô esperó en un restaurante, donde casualmente estaban los inquilinos, que celebraban una fiesta, y Yusaku estaba en el otro. Así que Kyôkô llegó casi una hora tarde a su cita. Yusaku estaba allí, decidido a esperarla dos o tres horas más. Kyôkô se siente muy culpable, y tiene la desafortunada idea de ir al otro restaurante, donde estaban los demás. Un desastre. El pobre Yusaku, que sólo quería estar a solas con ella, acaba como siempre: con sus vecinos pesados.

Kyôkô se siente muy mal. Cuando llegan a la pensión, ella, con lágrimas en los ojos, le pide una vez más que le disculpe. Yusaku, con cara de resignación, le dice que no importa, que no está enfadado. Los dos se quedan mirando dulcemente. Yusaku intenta entonces besarla, y recibe un imponente bofetón.

Llega el invierno, y el día de fin de año todos se van con sus familias menos Akemi, Kyôkô y Yusaku. Éste piensa irse el día de año nuevo. Así, los tres que quedan deciden celebrar el fin de año en la habitación de Kyôkô. En el último momento unos amigos llaman a Akemi y la invitan a ir a esquiar. Kyôkô se asusta cuando piensa que ha de quedarse sola con él por la noche, pero decide darle una oportunidad. Yusaku se pasa toda la noche intentando meterle mano de alguna forma, pero sin conseguirlo. Así, cuando se van a dormir, Yusaku piensa "soy un cobarde" y Kyôkô piensa "es un caballero, no debí dudar de él".

Poco tiempo despues, Mitaka invita a Kyôkô a salir. Van a la playa (no a bañarse, claro) y Mitaka le pide que se case con él. Ella le dice que ahora no, no piensa en casarse. Así, Mitaka le dice que la esperará dos o tres años más.

Cuando Kyôkô vuelve a la pensión, va a los baños públicos. A la salida se encuentra con Godai. Éste sabía que probablemente Mitaka iba a declararse, y cuando vuelven a la pensión, Godai le pide a Kyôkô que le espere tres años hasta que termine la universidad y pueda ganarse la vida.

Tiempo después, debido a un malentendido, Godai entiende, por una cosa que Kyôkô le dice, que va a casarse con Shun Mitaka. Yusaku queda hecho polvo, y decide marcharse de la pensión. En realidad, lo que Kyôkô le dijo era que no iba a casarse con él, pero Godai lo oyó mal. Así, Godai se pone a vivir en un pisucho compartido con un matrimonio estrafalario. Kyôkô se enfada con él porque se va, y Yusaku recapacita y se da cuenta de que ha obrado mal. Intenta llamar a Kyôkô para decir que quiere volver a vivir en la pensión. Una vez ella le cuelga sin hablar y la otra le dice que su habitación está ocupada y las demás también. Por discusión con el marido, Godai se queda sin casa. Además, es la epoca ventosa y hace frío.

Por los inquilinos, Kyôkô se entera de ésto y comienza a arrepentirse de haber rechazado su vuelta. Se imagina que un asesino lo acuchilla y lo deja tirado en medio de la calle, o que, atacado por una pulmonía, muere tosiendo sangre entre cubos de basura. Godai vuelve a escondidas a la pensión a por algo de ropa y Akemi, sin darse cuenta, le tira por una ventana un cubo de agua helada. Godai coge efectivamente una pulmonía-catarro-constipado.

Por alguna razón, su mejor amigo Sakamoto no puede acogerle en su casa, y lo mismo ocurre con sus otros amigos. Como el dinero que recibe de su familia está en la pensión, sólo puede permitirse un café para cenar. Pensando en donde pasar la noche sin dinero (entre otras cosas piensa en un cine de sesión nocturna continua), se acuerda de su habitación en la pensión, donde vive la chica a la que ama, y una profunda tristeza le invade.

Después de pasar un rato en el bar de Akemi, los inquilinos, entre los que está Kyôkô, vuelven tarde a la pensión, y allí ven la sombra de alguien extraño. La sombra sale corriendo. Todos piensan que es un ladrón, pero es Kyôkô la única que reconoce a Godai y comienza a seguirle. Le pide que vuelva. Godai le contesta que se encuentra bien. Kyôkô dice que está enfermo, y Godai le replica: "qué mas dá, ya no hay habitaciones para mí". Kyôkô, haciendo un esfuerzo, le alcanza, le tira de la chaqueta y los dos caen al suelo. Ella, rompiendo a llorar, le dice: "No te preocupes, tienes tu habitación, porque yo..." Y entonces es Godai el que se echa a llorar. Al final todos vuelven a la pensión, unos llorando y otros consolando a los llorones.

El tiempo va pasando, y un día Kyôkô está reparando las baldosas del techo, resbala y se queda colgando del desagüe, justo enfrente de la ventana de Yusaku. Éste ya le había advertido que no lo hiciera sin ayuda. Yusaku tiene que hacer maravillas para cogerla y meterla en su cuarto por la ventana. Ha sido un susto terrible, y Yusaku está tan alterado que le da una bofetada a Kyôkô, muy flojita, diciéndole: "Tonta". Le riñe por no haberle hecho caso, pero entonces, como todavía estaba sentado en el pretil de la ventana, que era de vieja madera, ésta se rompe y al final el que se cae es él. Se rompe una pierna y se da un golpe en la cabeza, lo que le tiene algunos días postrado en el hospital.

Durante su estancia en el hospital, Godai recibe muchas visitas. Parece que tras una etapa desafortunada, todos vuelven a él de nuevo. Kyôkô se siente culpable del accidente de Godai, y acude al hospital todos los días. Kyôkô está empezando a comportarse de manera diferente hacia Godai. Poco a poco va comprendiendo la pureza de sus sentimientos. Se da cuenta, por lo del accidente, que Godai se preocupa mucho de ella.

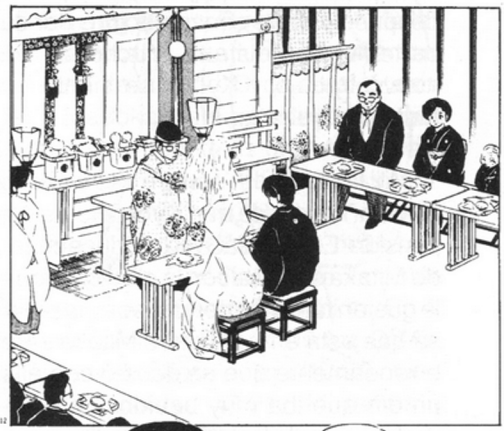
Uno de los días, en el hospital, Kyôkô se disculpa con él. Se sienta en la cama, muy cerca de Godai. Se miran el uno al otro tiernamente, y cuando están a punto de besarse, entran ruidosamente los inquilinos de la pensión, con bebidas y demás parafernalia, y como profesionales que son, montan una fiesta en medio de la habitación del hospital. Estas fiestas nunca traen nada bueno, y el resultado es Godai rodando por las escaleras del hospital. Sus lesiones se agravan y ha de pasarse algunos días más en el hospital.

Kyôkô se vuelca hacia él. Un día, los inquilinos se han ido todos, y Mitaka se ha ido a esquiar. Le lava la cabeza y le prepara la comida. Los rayos de sol entran brillantes por la ventana. Todo es como en un sueño. Kyôkô le propone a Godai dar un paseo por el jardín. Hace un día precioso. Ella le ayuda a andar, sujetándole dulcemente por el brazo. Godai está conmovido. De repente, Godai suelta una de las muletas y la abraza. Ella también lo hace, diciendo: "Cuidado". Se repite la escena de la cama, pero esta vez no son los inquilinos, sino una ambulancia lo que impide la consumación del beso. Y además, para desgracia de Godai, cuando vuelve a su habitación, descubre que la oportuna ambulancia

transportaba a Mitaka, que se había lesionado esquiando.

El tiempo va pasando. Godai y Mitaka se han recuperado de sus lesiones y todos hacen su vida normal. Gracias a que Godai va bien en sus estudios, recibe una oferta de una escuela superior de chicas para sustituir por poco tiempo a un profesor ausente. Resulta ser que a esta escuela acudió Kyôkô, y también Soichiro Otonashi como profesor. Es decir, allí es donde ellos dos se enamoraron.

Y como la historia es siempre un ciclo que se repite, Yagami, una bellísima alumna de Godai, de 17 años de edad, se enamora perdidamente de él. Para cazarle recurrirá a las más famosas tretas entre las colegialas (libretas que se olvidan con declaraciónes de



amor, corazones pegados en la espalda, visitas sorpresa a la pensión, etc...). Godai las desconoce, pero Kyôkô se las sabe todas, porque son las que usó para conseguir el amor de Soichiro. Aun así, ella no puede evitar pensar que puede ocurrir que Godai se enamore de Yagami igual que Soichiro lo hizo de Kyôkô. De nuevo los celos. Aunque no lo confirma claramente nunca, ya se está enamorando de Godai.

Algún tiempo después, Godai consigue un buen trabajo en una guardería. Las cosas empiezan a ir bien. Ya han pasado varios años y Mitaka vuelve a pedir en matrimonio a Kyôkô. Pasan muchos acontecimientos, porque una chica muy hermosa, pero muy tímida, a la que le gustan mucho los perros (tiene varias docenas de ellos en su mansión), sabe que Mitaka está enamorado de Kyôkô, y por ello intenta conocerla. Para ésto busca a Kyôkô y deja que cualquiera de sus perros se acerque a Soichiro, para acercársele después y darle conversación. Por su parte, Godai disfruta mucho en su nuevo trabajo y Kyôkô se siente un tanto desplazada.

Al final de la serie, han pasado cinco años desde que Kyôkô llega a la pensión. El desenlace se produce cuando Mitaka se casa con la chica a la que le gustan tanto los perros, porque piensa que está embarazada. Mitaka cree erróneamente que se acostó con ella un día que iba muy bebido. En realidad, es uno de los perros de ella el que va a tener un bebé. Shun descubre ésto cuando ya se ha casado, y al principio se siente desgraciado, pero en poco tiempo se enamora perdidamente de ella. Kozue acepta inesperadamente una proposición de matrimonio de un compañero del trabajo con el que ya mantenía una amistad durante bastante tiempo. Por su parte, Godai pierde su trabajo, y entra a trabajar en un cabaret. Por vergüenza no se lo dice a Kyôkô. Ésta lo descubre un día por su cuenta, y le comprende. Un día, mientras Godai se encuentra en el cabaret, Akemi le llama por teléfono para que vaya a recogerla a un Love Hotel porque ella se encuentra mal (lo que pasaba es que acababa de estar con un hombre y estaba borracha). Un inquilino les ve a los dos salir del hotel, piensa que se habían acostado juntos y se lo dice a Kyôkô. Ésta pierde el control y se enfada terriblemente con Godai. Akemi le desmiente ésto. Kyôkô huye (estaban todos en el Cha Cha Maru) y coge un tren. Godai la sigue para darle el abrigo que se había dejado en el bar. Vagando por la ciudad, Godai se declara definitivamente y le dice que desde que la conoció la ama perdidamente. Sin darse cuenta, Godai ha gritado a Kyôkô que la quiere delante de un Love Hotel. Kyôkô se le queda mirando. Godai se sonroja y le pide que no piense mal. Cuando él se dispone a irse, ella le coge de la chaqueta. Quiere entrar con él en el hotel. Godai no se lo cree. Piensa que es un sueño.

Entran en la habitación. Godai le pregunta que si realmente quiere hacerlo. Por toda respuesta, ella comienza a desvestirse. Ambos se duchan, y se meten en la cama. Pero Godai no reacciona. Ella se da cuenta de lo que ocurre. Godai sabe que ella todavía piensa en su marido Soichiro, sobre todo en ese momento crucial de hacer el amor con ella.

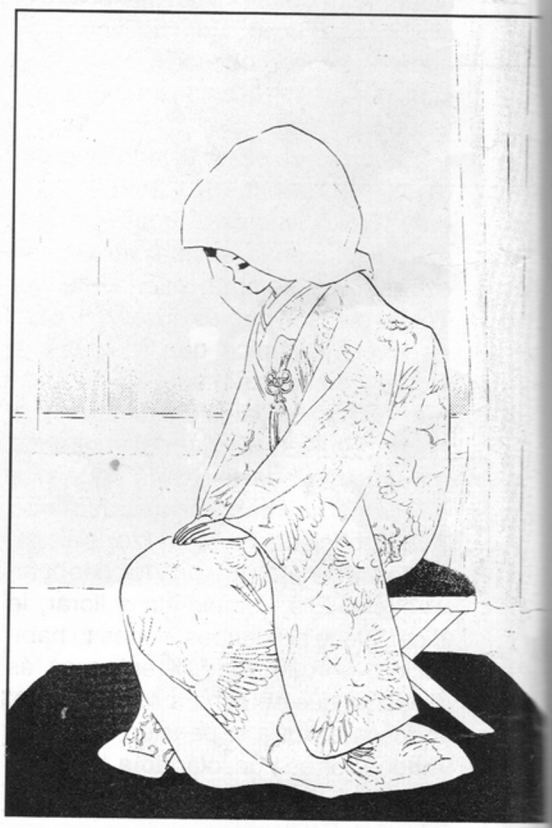
Kyôkô y Godai salen del hotel. Ella se encuentra muy triste y pensativa. Se ha enamorado finalmente de Godai, pero sabe que ha de olvidar a su marido. La decisión es importante.

Al día siguiente, por la noche, los inquilinos se han ido a montar un fiestecilla en el bar. Kyôkô se ha quedado sola y llega Godai. Se encuentran los dos solos en la habitación. Tras un profundo y emotivo discurso de Godai, en el que le explica sus auténticos sentimientos hacia ella y hacia su compromiso con su marido, Kyôkô entonces sabe que ama profundamente a Godai y se le entrega. Los dos hacen el amor en la misma vieja y destartalada pensión que les ha visto evolucionar como personas y enamorarse, en unas de las páginas más emocionantes de toda la obra. A la mañana siguiente, Kyôkô le declara su amor por él.

Finalmente, Godai aprueba el examen universitario y la prueba de acceso para una empresa importante. Y sí, Kyôkô y Yusaku se casan, rodeados de todos sus amigos, de las personas que tanto han significado en las vidas de cada uno. Un año despues, Yusaku y Kyôkô vuelven a a pensión. Han tenido una niña a la que llaman Haruka. Es primavera. El viento esparce las hojas en flor de los cerezos.

* * *

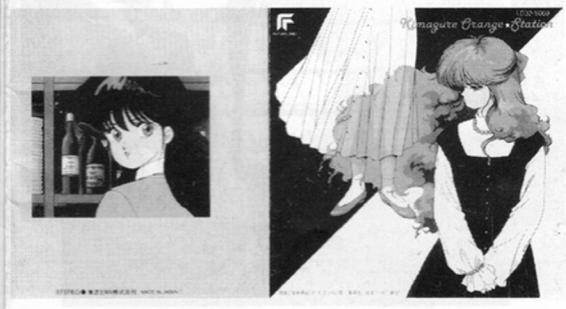
Luis Alís Ferrer



Club de Fans
Kimagure Orange Road

Saludos a todos, Kimagurelitos, ¿estáis preparados para empezar a deleitaros con vuestra serie favorita? A partir de éste y en sucesivos números, me propongo narrar brevemente el manga de Kimagure. El manga entero son dieciocho tomos, y espero poder narrar un tomo por número (un breve cálculo me dice que tardaremos como... año y medio en terminar). El manga es ligeramente distinto a la serie que emitieron aquí, así que no os aburriréis. Por supuesto, aparte de ésto seguiremos con las otras cosas que estábamos haciendo (como el correo) y cualquier cosa que se me vaya ocurriendo o que se os ocurra a vosotros. En el número anterior hablé de intentar hacer nuestros propios OVAs de la serie. Ésto puede ser una de las cosas de las que nos encarguemos si por supuesto la idea os gusta.

En el pasado número 10 di una pequeña lista de los CDs existentes de Kimagure... Pues resulta que ademas de los que dije hay algunos mas. Parece que con los temas relacionados con Kimagure nunca dejo de sorprenderme. Cuando pensaba que ya no quedaba nada por descubrir me he encontrado con que no era así. Esta vez voy a aprovechar para mejorar un poco más la información anterior y corregir algún pequeño error que se coló en el número 10 (sí, hasta yo me equivoco, shimatta).



Los Sound Color I, II y III, ademas de salir por separado fueron recopilados en un pack llamado Sound Color Box.

Sound Color I: Este CD dura 38:02 minutos, tiene 15 temas y cuatro de ellos son vocales. Los Sound Color tienen las BGM (música de fondo) y algunos de los temas de apertura y cierre de la serie.

Sound Color II: 46:10, 16 temas, seis de ellos vocales.

Sound Color III: 46:52, 17 temas, cuatro vocales.

CD Collection (Special BGM): Éste es uno de los que han aparecido nuevos y aparte del nombre no sé nada más sobre él (pero como se suele decir: "todo le llega al hombre" (¿o no era así?), así que no pierdo la esperanza de conseguirlo algún día).

Orange Station: Éste es el que yo decía que poseía el OVA vocal, pero lamentablemente me equivocaba. Este CD es del tipo drama (con voces de los personajes), pero no es un OVA. Este CD dura 49:37 minutos y contiene 10 temas vocales con voces de los personajes antes y después de las canciones.

Original Drama: Este sí es el que tiene el OVA vocal y no el anterior. Desgraciadamente no dispongo de más información sobre el.

Ano Hi ni Kaeritai Movie Soundtrack: Éste también es nuevo en nuestro repertorio, pero afortunadamente sobre éste se más que sobre el otro. Contiene la banda sonora de la película y tres canciones. 36:42, 15 temas.

Singing Heart: Sólo existe un Singing Heart, pues el Singing Heart II que yo mencionaba en el número 10 es la caja recopilatoria de 7 de los CDs de esta lista (ya no me atrevo ni a decir cuáles son los que contiene).

Loving Heart: Recopilación de los temas vocales que fueron apareciendo durante la serie. Si quieres oír cantar a Madoka, éste es el tuyo (aunque a mí precisamente es una de las canciones que menos me gusta; sin embargo este CD es el mejor de los vocales). 66:43, 15 temas vocales.

Mogitate Special: Éste también es nuevo en nuestra colección. En él se encuentra la B.S.O. de los OVAs, más las canciones de apertura y cierre de los mismos. 43:21, 11 temas y cinco de ellos vocales.

Aparte de los anteriores álbumes también existen un par de singles, de los cuales sólo conozco el título: **Kimagure Orange Road** y **Orange Road Sometimes Blue**.

Con ésto terminamos por el momento con los CDs de la serie (espero no tener que hablar en el número próximo de cuatro nuevos CDs que han aparecido de la nada).

El resumen que os he prometido del manga lo va ha hacer nuestro compañero Luis Alís. Desgraciadamente mi pobre Atari ha sufrido un lamentable accidente que me impide hacer este resumen (me niego a utilizar el PC, lo siento J.J.). Éste es un buen precedente para que nuestro amigo Luis aparezca más veces por aquí. Aunque a él le gusta más Maison Ikokku, ya le haremos cambiar de opinión.

KIMAGURE Orange Road
VOLÚMEN 1

EPISODIO 1: Makkana Mugiwara Bôji!

Enfundado en sus Converse All-Star, un acalorado Kyosuke Kasuga cuenta cien escalones en la escalinata. De repente, ve algo que parece un OVNI... no, no, si es un sombrero. ¡Hop! Ya lo tiene.

-Nice Catch-, dice la propietaria del sombrero. La tiene delante. Es una chica preciosa. Es un ángel de verano (Natsu no Tenshi...).

-El viento me lo ha quitado. Menos mal que estabas ahí.- Kyosuke la mira y piensa para sí: "qué guapa"- ¿Estabas contando los escalones? Hay cien.

Kyosuke vuelve atrás. 98, 99, 100. Ella chilla molesta: -Mentira. Son 99, yo los he contado.

-Pues yo he ido con cuidado, y he contado 100.

-Te digo que son 99. ¿No te habrás equivocado?

-Vamos a hacer una cosa. Lo dejamos en 99 y medio.

Ella se ríe. "Tu no eres de esta ciudad", le espeta. "No, soy nuevo. ¿Cómo lo sabes?"

Ella se va. Él le grita. Se ha dejado el sombrero. "Te lo regalo. Te queda bien."

Kyosuke vuelve a su casa. Efectivamente, es nuevo en la ciudad. Sus hermanas Manami y Kurumi están haciendo la mudanza. ¿Y por qué vuelan los muebles? Porque en la familia de Kyosuke todos son ESPER (Extra Sensorial Perception), es decir, tienen poderes mentales tales como la teleportación, telekinesia (mover objetos con la mente), etc. Y ésto les causa problemas. Son ya siete las veces que se cambian de ciudad para que no les descubran. Y además, no tienen mucho reparo en ocultarlos. En la última ciudad, Kurumi corrió los 100 metros lisos en 3 segundos...

Kyosuke les pide que no los usen, porque no quiere volver a tener que mudarse. Su padre, fotógrafo de profesión, y su hermana Manami, quizás algo más sensata que Kurumi, no pueden estar más de acuerdo con él.

Kyosuke comienza en la escuela. Allí conoce a Komatsu, que le pone al día sobre todo lo que debe saber de su nuevo lugar de estudio. Una chica en su clase, Ayukawa, tiene el pupitre vacío. Segun todos, es una chica muy rara. ¡Vaya... que suerte! Matsuda celebra que Kyosuke tenga dos hermanas tan guapas.

Paseando por la escuela, Kurumi encuentra dos chicas fumando tabaco agazapadas en una esquina. Da un grito: "¡Ah! Es-estais fumando tabaco!". Una de ellas le contesta. La otra ni se inmuta. Comienzan a hablar y de repente llegan Kyosuke y Manami, que habían oido el grito de Kurumi. Sorpresas varias. La otra chica, la que no decía nada, es la que Kyosuke conoció en la escalinata. La otra chica dice "¿Conoces a este chico, Ayukawa?"... "No conozco a este tío", responde ella. Así que es la chica misteriosa, Madoka Ayukawa. Y ademas, dice no conocerle. Vaya, hombre, para colmo fuma como un carretero. Kyosuke se enfada. Usa sus poderes y apaga el cigarrillo que Madoka fumaba. Ella intenta en vano encenderlo de nuevo. Entonces Kyosuke se gira hacia ella y le dice: "Los estudiantes de Chugakko no deberían fumar. ¡Ademas, fumar daña al futuro bebé!". Madoka se sonroja, pero es sólo un efecto momentáneo, y lo siguiente es una sonora bofetada en la cara del pobre Kasuga.

Más tarde, en su casa, con la cara roja y el sombrero que Madoka le regaló, piensa sobre ella, la chica misteriosa.

EPISODIO 2: Shoot wa Blue! (El disparo es azul)

La vida sigue. Al día siguiente, Kyosuke llega tarde a clase. Corriendo por un pasillo vacío, se cruza con Ayukawa. Como le dio una bofetada ayer, no le saluda, pero ella le dice: "No pasa nada". -"¿Eh?"-. Ella le dice que el profesor llega tarde siempre, y que aún faltan 30 segundos. Vaya, ahora está simpática y le sonríe. En cambio, en clase, delante de todo el mundo, cuando Kyosuke la saluda, ella le ignora... pues vaya.

En la clase de gimnasia, las chicas hacen barra paralela, mientras los chicos, con Matsuda a la cabeza, babean incontroladamente con la actuación de Yuko Sugimoto, una compañera. Pero cuando Ayukawa efectúa su ejercicio, sólo Kyosuke aplaude fervoroso. Ella le ignora y los demás van sospechando. En el partido de baloncesto, Kyosuke intenta lucirse delante de Ayukawa, y sólo consigue hacer el ridículo. La verdad es que se siente un tanto deprimido. Cuando todos se van, el se queda pensativo en la pista. La otra chica que fumaba, llamada Hikaru Hiyama, acude al gimnasio a escondi-

das (iba a seguir fumando), y observa al pobre Kyosuke meter una canasta sentado, con una mano y desde la otra punta del campo de baloncesto. Claro, usando los poderes, pero Hikaru no lo sabe...

EPISODIO 3: Kuchibiru Secret!

Kyosuke se ha enamorado de Ayukawa. En realidad, lo hizo el mismo día que la conoció en la escalinata, pero es ahora, cuando no puede estar cinco minutos sin mirarla, cuando se da cuenta del alcance de su pasión.

Pero las cosas van por otros derroteros. Kyosuke choca en una esquina con Hikaru, la cual parece ir cogiéndole gustillo a este chico. Como los ve en el suelo uno encima del otro, un profesor le lleva a dar explicaciones al director. En la sala de los profesores, Ayukawa va cambiando las flores de los floreros (es un castigo). Oye como Kyosuke consigue defender a Hikaru, que no había hecho nada, y librarse de un castigo. Impresionada, y como ya se han ido todos, espera a que Kyosuke salga de la sala de profesores con su cartera, que se habría quedado en clase si ella no la hubiera recogido. Como vuelven a estar a solas, ella se muestra abierta y simpática. El pobre Kasuga está hecho un lío, pero poco a poco va albergando alguna esperanza.

EPISODIO 4: Aishu Chick!

Matsuda invita a Kyosuke a ir a la discoteca. Al principio no quiere, pero cuando le informan de que Ayukawa también va, no duda mucho más. Kyosuke llega a su casa, y sus hermanas se enteran de que va a ir a la disco. Kurumi, cabeza hueca, que tiene muchas ganas de ir, más que nada por la comida, roba una de las dos entradas que Kyosuke tenía y se teletransporta a la puerta de la discoteca.

Manami y Kyosuke, cuando se enteran, van a buscarla, y Kyosuke se topa con Hikaru dentro del local. Ésto rompe todos los esquemas que Hikaru tenía sobre Kyosuke. Kyosuke le pregunta si ha venido sola, y ella le señala a Madoka, que está tomandose una copa en una mesa. Hikaru está encantada con Kyosuke. Cuidado, cada vez la gusta más... se ponen a hablar. Mientras tanto, Manami encuentra a Kurumi comiendo como una posesa, escondida en un rincón.

De repente, suena una canción lenta, y Hikaru se lanza a los brazos de Kyosuke sin pensarlo. Madoka les ve, y Kyosuke no sabe qué hacer. Madoka se siente celosa, aunque sea sólo un poco, y se pone a bailar con el primer moscón que se le acerca. Otra vez, Kyosuke acaba triste y sin conseguir lo que quería.

EPISODIO 5: Lakeside Rapsody

Kyosuke tiene una cita con Hikaru. Ella se lo pide, claro está. Pero mientras acude, se encuentra con Madoka en el tren. Decide acompañarle un rato. Llegan a un parque y se ponen a remar en un bote. Todo es demasiado bonito. De pronto, un niño se ahoga. Madoka se dispone a lanzarse a salvarlo, pero Kyosuke se decide y se lanza él. Quiere hacerse valer frente a Madoka. Salva al niño, y la madre se lo agradece eternamente. Después, ella le presta su chaqueta porque Kyosuke está empapado. Mientras toman café, ella le dice que parece que hayan quedado para una cita. Entonces, Kyosuke recuerda que tiene una cita con Hikaru. Madoka, un tanto disgustada, se marcha. Kyosuke también se va corriendo, pero ya es tarde. Hikaru se ha ido y le ha dejado una nota: "Imbécil".

EPISODIO 6: Koi no Distance

Hikaru le cuenta a Madoka cómo Kyosuke le había dejado plantada, y ésta se calla que se había pasado toda la tarde con ella. En la escuela, Madoka llama a Kyosuke para hablar. Éste se imagina cualquier cosa. Madoka sólo quiere averiguar los sentimientos de Kyosuke hacia Hikaru, pero no saca nada en claro. Así, mas tarde, Kyosuke y Hikaru hacen las paces (ella perdona el plantón), y Madoka se va a un cine, donde unos moscones no hacen más que agobiarla. Ella sale del cine persegida por ellos, y Kyosuke, que pasaba por allí, la salva con sus poderes. Kyosuke comienza a conocerlas a las dos. ¿Que deparará el futuro?

EPISODIO 7: Kikenna Uwasa!

Hikaru visita a Kyosuke en su casa. Se quedan mucho rato solos, y al día siguiente Kurumi ya ha esparcido el rumor de que se han acostado juntos. Tras mucho trabajo, Kyosuke apenas consigue acallar las habladurías, porque la efusión de los abrazos en público de Hikaru es evidente. Para resolver el malentendido, Kyosuke llama a Madoka por teléfono y le explica lo ocurrido. Además, hace un esfuerzo y le pide una cita para el sábado. Ella dice que no puede, y por alguna razón, él sabe que realmente no puede y que no le está rechazando.

EPISODIO 8: Himitsu no Albaito!

Madoka está arisca porque Hikaru y Kyosuke están como de novios. Kyosuke no tiene fuerza de voluntad para resistirse a los arrumacos de Hikaru.

Ese domingo, Manami, Kurumi y su padre se van a pasar el día fuera, y Kyosuke, como no tiene nada que hacer, vagando por las calles, entra en un restaurante, llamado Abcb (Abakabu) para tomar algo. Y, qué sorpresa, la camarera... ¡es Madoka!. Ella le cuenta que los fines de semana trabaja en el restaurante, aunque a los estudiantes de Chugakko no se les permite trabajar... y le propone que, para guardar el secreto, trabaje también allí con ella. Es muy emocionante: pasan mucho tiempo juntos. A Kyosuke le emociona la idea de compartir un secreto con Madoka. Se van conociendo. Madoka se extraña de sus sentimientos hacia Kyosuke. A la salida de trabajar, es tan tarde que ya no hay autobuses. Sentados en la noche, Madoka se siente romántica y se deja caer en los brazos de Kyosuke. Pero parece que duerme... de repente aparece Hikaru, que les lleva a casa en el coche (iba con su padre). Kyosuke se siente triste, al pensar que ya no es secreto exclusivo de Madoka y suyo.

Luis Alís Ferrer

Elígeme
Tema de apertura de "Kimagure Orange Road Mogitate Special"
(1989)

Todos los días pasan a gran velocidad.
¿Y tú qué?¿Has atrapado ya al amor?
A pesar de bailar, besar y volver a casa,
¿por qué se estremece así mi corazón, esta noche?

¡Incluso si puedo esconder la sensación de estremecimiento,
mi cuerpo no puede mantener su distancia!
Amor de escuela superior.

まいにち が ハイスピード で すぎてゆく
mainichi ga haisupiido de sugite-yuku
きみ は どう？ もう こい を つかんだ の？
kimi wa dou? mou koi wo tsukanda no?
ダンスして キッスして かえって も
dansu-shite kissu-shite kaette mo
こにゃ も なぜ ハート ゆげる の
kon'ya mo naze haato yureru no

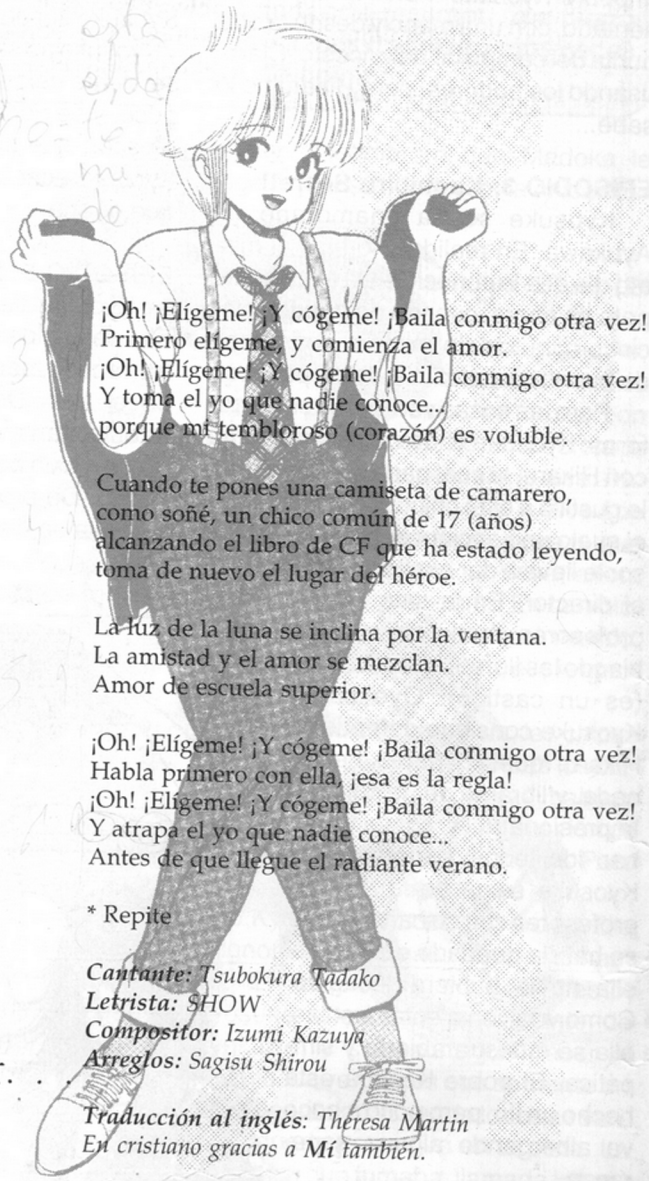
ときめく きもち は かくせて も
tokimeku kimochi wa kakusete mo
からだ の きょり まもってゆけない よ
karada no kyori mamotte-yukenai yo
ハイスクール Love
haisukuuru Love

Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
まず わたし を えらんで こい を はじめて
mazu watashi wo erande koi wo hajimete
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
そして だれ も がしらない わたし を だきしめて. . .
soshite dare mo ga shiranai watashi wo dakishimete...
ときめき わ きまぐれ だから
tokimeki wa kimagure dakara

ギャルソン の T-シャツ に きがえたら
gyaruson no t-shatsu ni kigaetara
ゆめみる そう ふつう の セブンチーン
yumemiru sou futsuu no sebuntiin
よみかけ の SF に て を のばす
yomikake no SF ni te wo nobasu
あいつ が また ヒーロー しゅじんこう に かわる
aitsu ga mata hiiroo shujinkou ni kawaru

まどべ に もたてる つきあかり
madobe ni motareru tsukiakari
ゆうじょう と あいじょう と が まじりあう
yuujou to aijou to ga majiri-au
ハイスクール Love
haisukuuru Love

Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
まず あの こ むすめ に はなして それ が ルール よ
mazu ano ko musume ni hanashite sore ga ruuru yo
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
Oh! Choose me! And take on me! Dance with me again!
そして だれ も が しらない わたし を うけとめて. . .
soshite dare mo ga shiranai watashi wo uketomete...
まぶしい なつ が くる まえ に
mabushii natsu ga kuru mae ni



¡Oh! ¡Elígeme! ¡Y cógeme! ¡Baila conmigo otra vez!
Primero elígeme, y comienza el amor.
¡Oh! ¡Elígeme! ¡Y cógeme! ¡Baila conmigo otra vez!
Y toma el yo que nadie conoce...
porque mi tembloroso (corazón) es voluble.

Cuando te pones una camiseta de camarero,
como soñé, un chico común de 17 (años)
alcanzando el libro de CF que ha estado leyendo,
toma de nuevo el lugar del héroe.

La luz de la luna se inclina por la ventana.
La amistad y el amor se mezclan.
Amor de escuela superior.

¡Oh! ¡Elígeme! ¡Y cógeme! ¡Baila conmigo otra vez!
Habla primero con ella, ¡esa es la regla!
¡Oh! ¡Elígeme! ¡Y cógeme! ¡Baila conmigo otra vez!
Y atrapa el yo que nadie conoce...
Antes de que llegue el radiante verano.

* Repite

Cantante: *Tsubokura Tadako*
Letrista: *SHOW*
Compositor: *Izumi Kazuya*
Arreglos: *Sagisu Shirou*

Traducción al inglés: *Theresa Martin*
En cristiano gracias a ***Mí*** *también.*

Este verso está dedicado al saxo de Madoka, y ha sido escrito por una amiga de Alex chan. Me parece que expresa bastante bien lo que sentimos algunos de nosotros cuando lo escuchamos.

Bella melodía que estremeces.
Envolvente y cálida sensación.
Tus sensibles notas,
despiertan inspiración.
En lo más profundo de tu alma,
tan sólo ves amor.
Con la fuerza que te arrastra,
compones otra canción.
Y, en la noche serena,
y los sentidos en flor,
vuelves a oír en tu mente,
las notas del saxofón.

Compuesto por:
MARIA DEL CARMEN USERO

En este número se han producido más apariciones estelares, aparte del señor Luis Alís. Alex chan también ha colaborado en la confección de la lista de CDs (es parte imprescindible ya que los tiene "casi" todos).

Terminado el resumen vayamos con el correo de este mes:

Juan García, de Madrid, pregunta dónde puede adquirir CDs de la música de K.O.R. y de otras series en Madrid. Como bien sabrás, nosotros somos de Valencia y yo personalmente he ido muy poco a Madrid, y según los datos que tengo no hay ningún sitio donde puedas encontrarlos (lo que no os falta desde luego son mangas, en mi última visita pude ver que teníais más que nosotros). Aquí hay algunos sitios que los envían por correo, puedes dirigirte a Krypton Comics o a H.T.S., Pza. Salvador Allende 5 1 46019 Valencia. (Puedes probar en Akira Comics, C/ Guinzo de Limia 32, de Madrid. De nada -JJ).

La siguiente pregunta es de cuántos tomos consta K.O.R. El manga tiene 18 tomos en su edición de "bolsillo". En la edición de "Compilación" son 10 tomos (ésta es la que yo recomendaría comprar, tiene tapa dura y las ilustraciones de portada están en el interior en color y limpias).

¿En qué termina Kimagure? Bueno, yo el tomo 18 del manga todavía no lo he visto (pero como estamos resumiéndolos dentro de año y medio te enterarás). En cuanto a la serie de TV, puedes elegir cualquiera de los finales que han hecho. El de la serie propiamente dicho, que aquí se llamó "Un viaje al pasado" y que constaba de dos episodios, o la película que aquí pusieron como final, "Ano Hi ni Kaeritai", y que se hizo para terminar la serie definitivamente. Tú eliges (yo prefiero quedarme con la primera opción).

Según tengo entendido "Patlabor" tiene un argumento parecido al de la película "Runaway: Brigada especial". Una policía encargada de detener a los robots fuera de control, que para ello utiliza unos robots policía (¿qué buen método, verdad?). Además, aparte de ella existen varias tramas argumentales más con ésto de fondo.

Tu siguiente y última pregunta me la reservo para contestarla en mi otra sección en otro momento.

Nuestro siguiente amigo es **Miguel Ángel García,** también de **Madrid**. A mí también me parece que por fin esa cadena de televisión de cuyo nombre no quiero acordarme (se llama Tele5, J.J.) (esas jotas se las ha puesto él solito, lo juro -The Real JJ) se ha dado cuenta de que la serie que emitió estaba teniendo mucho éxito y emitió los OVAs que faltaban (aunque con un doblaje distinto al normal y con unos nombres que yo no le pondría ni a mi peor enemigo, sin intención de ofender a nadie).

Lo de los cortes no cabe ni mencionarlos, pues me parece que la audiencia lo sabe de sobra (si por mí fuera, sé de unos que iban a engrosar las filas del paro más rápido...). Siento que te hayas perdido alguno de los OVAs, y desgraciadamente me es imposible contaros por el momento lo que pasa en ese tremendo corte del OVA de "Hurricane Henshin Shojo Akane". Si bien es cierto que vi el original, la cinta se terminó unos segundos después de que Kyosuke intentara llamar a Madoka y me quedé a medias (¡¡¡Buaaa!!!).

Todavía no he tenido la oportunidad de ver la versión que hicieron esta vez de "Ano Hi ni Kaeritai". Teniendo la original ya no le he prestado mucha atención a la que hizo Tele5 (aunque sigo diciendo que la película no me gusta como final), y la única escena que recuerdo que puede ser ofensiva es una en la que están Komatsu y compañía con Kyosuke en su cuarto, en la que se ponen a coger las revistas eróticas que éste tiene debajo de la cama. Eso es todo lo comprometido que recuerdo que tenía la película (aparte del comportamiento de Kyosuke con Hikaru ("Caiga sobre él, desprevenido, la destrucción", Salmos 35:8).

Pues sí, lo cierto es que el episodio piloto tiene muchas similitudes con el de "Shiroi Koibitotachi". Un episodio piloto es el que hacen las cadenas de televisión para testear el nivel de éxito o fracaso que tiene una futura serie. En Japón las series tienen más o menos éxito, y es por ésto que las prueban primero.

Manuel Alcatraz que también es de **Madrid** y la última carta de hoy. ¿Que por qué le han llamado Johnny y sus amigos? Verás, en Italia la llamaron "E Quasi Magia Johnny" (más o menos, mi italiano no es muy bueno) y en Francia se llamó "Max et compagnie" (también más o menos), así que aquí cogieron e hicieron una mezcla de ambos nombres, y salió lo que ya conocéis todos.

Sí, me parece que ya puedes deprimirte. Ésta vez Tele5 emitió casi todos los capítulos (excepto el piloto de Okinawa que se llama "Shonen Jump Memorial", cosa que he descubierto hace poco por cierto, Arigatô M.O.V.). Puedes agregarle unos cuantos insultos más a tu lista de mi parte, yo también pienso lo mismo de esta cadena de TV. A mí me parece bien que les enviemos 3 ó 4 millones de cartas, pero aparte de que correos nos haga socios no creo que consiguiéramos gran cosa. Pero estudiaré detenidamente el tema.

En cuanto a ejemplos de censura, tienes comparados varios OVAs en los anteriores números de MangaZone. Creo que ahí queda claro lo de los cortes. Además intentaré seguir haciéndolo cuando consiga los que me faltan. Por cierto, soy el.

Bueno, ésto ha sido todo por este número, en el próximo más cosas. Hasta entonces, sayonara.

K.I.A.

Resumen de la historia: ***Luis Alís***
Asesor Técnico: ***Alex chan***

La señorita Eriko Tamura.
No tiene mucho que ver con KOR, pero...
¿y lo guapa que és?

LAPUTA
El Castillo en el Cielo

La sinopsis de "Laputa, el Castillo en el Cielo" ha sido elaborada a partir del visionado del film en su versión original japonesa y de la lectura del cuento publicado por Tokuma-Shoten, a lo que se añaden las lógicas suposiciones fiables y algunas otras que probablemente no lo son tanto. Supongo pues que lo que aquí os explico tiene una validez de un 90-95 por ciento. Me sentiré más que feliz cuando la publicación de la película en nuestro país reduzca la incertidumbre a cero. Espero palmaditas comprensivas en la espalda, no dedos acusadores ("Igor, ten lista esa podadora. Al primero que señale, ya sabes").

Es de noche entre las nubes, y junto al sonido del viento se escucha un gazñido regular y molesto, artificial. Su origen es un destartalado dirigible que más bien parece una contrahecha gallina que una aeronave. Su tripulación, pandilla de toscos rufianes, vigila en busca de su presa, y allí está, por debajo de ellos: un elegante zeppelin de pasaje. Rápidamente, embarcan en sus Flápteros (¿"Tópteros"?) (¿"chuplingplings"? -JJ), especie de añeja versión dotada de alas insectoides de los pequeños hovercrafts de Akira, y se lanzan a por su objetivo.

En uno de los camarotes, una muchacha, flanqueada por serios hombres elegantemente vestidos, rechaza la comida que se le ofrece con un ademán de su cabeza. Es una típica Muchacha Miyazaki y, por tanto, totalmente atípica. Pelo moreno y ancha faz, ojos con un eterno deje sorprendido, expectantes y resignados, una actitud no hostil pero resuelta a no hacer concesiones gratuitas. Es una prisionera. Mira hacia el horizonte sin prestar atención realmente, hasta que la escuadrilla de asaltantes que surge de entre las nubes le obliga a ello. Una mirada pícara de la líder pirata, Dora, especie de Baba Yaga y familia de los cuentos rusos con unas coletas que harían orgullosa a Pippi Langstrumpf, y, tras confirmar la localización de su presa, se abalanza junto a sus hijos de diez padres sobre el puente de mando de la nave. Después de inundarlo de gases lacrimógenos, lo abordan e inician la carrera hasta el compartimento. En él, el que parece a todas luces el jefe del grupo conversa rápidamente con sus trajeados gorilas dignos de un séquito presidencial, y les deja preparar una barricada mientras saca un telégrafo portátil y envia un SOS. Los disparos se cruzan en el pasillo mientras el personaje pide ayuda. Pero la chiquilla es una Muchacha Miyazaki, no lo olvidemos, y las Muchachas Miyazaki son cualquier cosa menos desmayadas damiselas: mientras el hombre le da la espalda, ella, combatiendo el miedo y los nervios, coge una botella por el cuello y, cerrando en el último momento los ojos, la descarga sobre la cabeza de su captor.

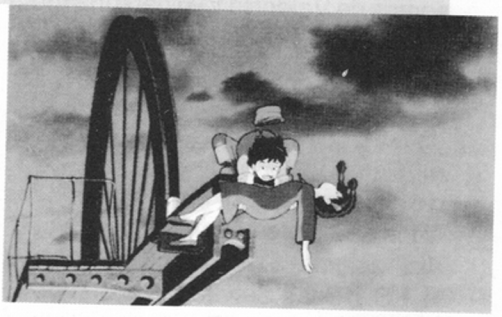
Las descargas de humo han hecho su efecto, y los piratas ya están aporreando la puerta. La niña tantea en el pecho del derrumbado caballero, encuentra un collar del que pende una curiosa piedra azul con un símbolo inscrito en la misma y se lo pone. Cuando los piratas consiguen entrar, la descubren colgando del casco exterior de la barquilla del zeppelin, intentando pasar al camarote contiguo. Los cómicamente peligrosos intentos de atraparla fallan, y ella ya ha logrado llegar a la ventana de al lado. Pero los rufianes derriban la puerta del compartimento y se abalanzan hacia ella. La chiquilla pierde pie, y con un alarido cae al vacío.

Su figurita se pierde entre las nubes...

VIAJE A LAPUTA

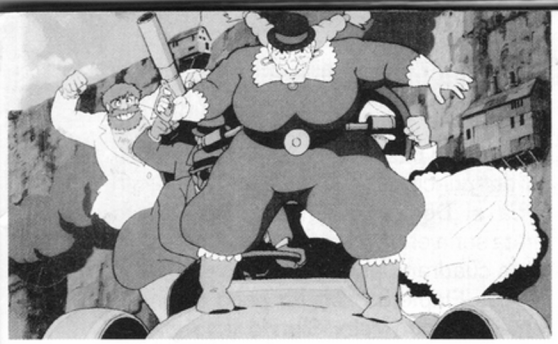
Y entonces la animación cambia de carácter, mientras las notas de Joh Isaishi atacan el dramático tema principal. Es en las imágenes de la presentación donde este film de Miyazaki captura realmente las resonancias de "Los Viajes de Gulliver". "Viaje a Laputa" (que se pronunciaría como "lapiuta", y que probablemente se escribirá en la edición española con tilde para evitar estúpidos malentendidos) es una de las historias narradas en este libro de Jonathan Swift. Las imágenes de los títulos de crédito originales nos revelan una alocada muestra de desvaríos industriales, minas, chimeneas, máquinas voladoras, navíos flotantes, auténticas islas celestiales, castillos en el cielo, con un dibujo deliberadamente artesano y alejado de la limpieza del resto de la animación. El tema musical es un pequeño y rápido crescendo trágico que recuerda a ciertas BSO de films sobre dramas rurales ingleses, y que alcanza su cúspide cuando, al volver a la larga caída de la chiquilla, el colgante que porta estalla en un brillo orgánico de tentáculos azules y blancos, y la caída se enlentece, convirtiéndose en un lento flotar hacia el pequeño pueblo minero de allá abajo.

Aparece entonces el otro protagonista, Pazu, un Muchacho Miyazaki, ya más típico, tal vez una versión más crecida, dicharachera y civil del Conan de "El chico del futuro". Tras recoger su merienda, descubre a lo lejos la lucecilla azul que desciende sobre uno de los pozos mineros. Corre hasta situarse sobre la estructura de los montacargas, y observa asombrado a la chica que desciende lentamente. Al tomarla en sus brazos, la piedra va apagándose poco a poco, hasta reposar sobre el pecho de ella. ¡Ah, amigo, piedra apagada, levitación cancelada! Todo el peso vuelve de golpe, y no se caen al pozo por un pelo. Antes de poder atender a la inconsciente niña, Pazu ha de asistir en el manejo del montacargas a su jefe, un hombretón bigotudo prototipo del trabajador duro, sindicado y orgulloso de la naciente era industrial. Se nota que Pazu es feliz moviéndose entre hombres hechos y derechos. Por desgracia, tanto movimiento le impide explicar nada de lo sucedido, así que regresa solo a recoger a la chica misteriosa una vez se han marchado todos.



Mientras, los hijos de Dora escudriñan el paisaje en busca del cuerpo, sin éxito.

Nace un nuevo día. Pazu, acomodado sobre unas mantas en el suelo, echa un vistazo sonriente hacia su huesped, dormida sobre su cama. Como todas las mañanas, sube al palomar de su solitario hogar y libera a las aves, que salen dispa-



radas al nuevo sol. Tras probar su trompeta, entona una sencilla canción. Los rayos solares se desparraman por el valle, presumiblemente basado en las zonas mineras galesas que, según parece, Miyazaki visitó y tomó como modelo, y, mientras las palomas empiezan a girar para volver, la combinación de sol y música despiertan a la niña. Primero sorprendida y asustada, luego más serena y decididamente curiosa, sube la escala hasta asomar la cabeza por encima del tejado, retirándola a toda prisa para evitar la ráfaga de palomas que la embiste a vuelo rasante. Las risas de Pazu la animan a subir, y éste la saluda mientras le pone en sus manos la comida de las aves que, como locas, la toman por asalto. Es tan cómico que ella no puede evitar reír, y da la sensación de que hace mucho tiempo que no reía, es una risa tímida. Contesta el saludo: su nombre es Shita.

Pazu, entonces, le pide que le deje su colgante un momento, y ella se lo presta. El chaval sonríe con picardía, se situa al borde del tejado, alza los brazos, y salta.

El estruendo es de aúpa. Shita corre a mirar y se encuentra un agujero en el suelo de abajo. Al alcanzarlo, un aturdido Pazu se aferra a los bordes, curioso porque la piedra no le ha hecho flotar, pero pierde de nuevo apoyo y vuelve a parar al fondo. Shita comienza a descolgarse hacia él, con la mala pata de resbalar y caerle encima. Allí están, medio sepultados por los ladrillos. Es tan ridículo que vuelven a echarse a reír, y esta vez Shita lo hace con ganas.

SENCILLEZ PERSONIFICADA

Hasta aquí ya se han visto varias cosas interesantes en la animación. El estilo es el habitual en los filmes de Miyazaki: limpio, sencillo, preciso... Nausicaä, Conan... un linaje que los españoles podemos trazar hasta Heidi, perfeccionado y depurado de generación a generación de Anime. Unos fondos realmente de impresión, superdetallados, y unos dibujos animados expresivos y aparentemente sin complicaciones. Aparentemente, porque las complicaciones que se cometen para conseguir un valiosísimo toque de naturalidad extra son impagables. Simplezas como el rascarse la barriga de Pazu al despertar, o que, al ir a coger a Shita en brazos sobre el pozo, se da cuenta de que con el pozalillo de comida en la mano no podrá y la deja sobre las tablas, o cuando al ir a ponerse el collar le pasa la trompeta, que ella se coloca bajo el brazo mientras le ayuda. Este film abunda en esos pasitos añadidos, y de verdad que marcan la diferencia.

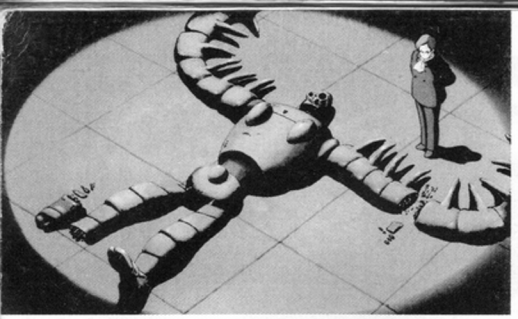
Volvamos con los muchachos. Pazu se ha ido a preparar el almuerzo que se llevará al trabajo, y Shita observa mientras tanto el contenido de la casa: costillas por forrar de aparatos voladores, máquinas propulsoras, unas fotos en un tablero... Una de ellas presenta, entrevista entre las nubes, un colosal palacio. Un rótulo: Laputa. Pazu vuelve a por ella al ver que no acudía a sus llamadas, y descubre su atención. Le explica que esa foto la tomó su padre mientras su dirigible escapaba de las garras de una terrible tormenta. Es el castillo celeste de la leyenda. Pero nadie creyó a su padre, y le tacharon de embustero. Algún día, él logrará limpiar su reputación encontrando Laputa. Se le ve melancólico al explicarse.

El ruído y la imagen de un automóvil se cuelan por la ventana. Pazu admira la máquina, pero Shita retrocede, reconociendo en ella a la pirata Dora (sorprendentemente bien vestida) que, mientras vigila en todas direcciones, deja a dos de sus hijos (mejor trajeados todavía) para que investiguen la casa. Pazu se lleva a Shita del cuarto. Cuando los hermanos están a punto de entrar, dos críos salen a toda velocidad. Pazu es interpelado por uno de ellos, pero niega haber visto a ninguna chica mientras Shita, con un traje masculino y sus trenzas ocultas en una gorra, disimula tras él. Alegando prisa, echan a correr hacia el pueblo.

Seguidos de lejos por los hermanos piratas, ya están llegando a casa del jefe de Pazu y llamando su atención a gritos cuando Shita tropieza, descubriéndose sus trenzas y el pastel. El pirata que estaba interrogando al corpulento trabajador salta a por ellos, pero estos se escurren hasta ponerse al lado del minero y su mujer. Mientras la última mete a los muchachos en la casa para que escapen por detrás, su marido, respaldado por sus camaradas, enfrenta a los tres hijos de Dora. Tras una impresionante exhibición de músculo por parte de los cabezas de ambos grupos (y un gesto despectivo de la mujer ante el show que es todo un poema), estalla la inevitable y festiva reyerta al mejor estilo de Saloon del Far West. Es Dora, granada en mano, quien rescata a sus hijos y reemprende la búsqueda de los chicos, pero no es la única que anda tras ellos: uno de los matones del zeppelin está también fisgando por ahí.

Cambio de ritmo, al menos momentáneamente: Shita y Pazu abordan una locomotora guiada por un amistoso viejo. Circulando por las vías que cruzan los vertiginosos abismos del Barranco de la Escoria, se permiten un momento de respiro. Pero a los piratas les va la marcha (bueno, a Dora, que está al volante, le va la marcha, porque lo que es la cara que ponen sus hijos ante su forma de conducir...). Logrando encarrilar el coche en otra de las vías, vuelve a la persecución. Pazu, al verlo, consigue soltar los vagones traseros y bloquearles el paso, con una pequeña pero fundamental ayuda de Shita (un palazo en la cara de los malvados al mejor estilo Coyote y Correcaminos). Mientras los piratas están atascados, el tren en que viajan se detiene al estar bloqueada la vía por un convoy militar, que resulta llevar a los matones de antes, asistidos claramente por los soldados en su tarea. A partir de este momento la escapada es a pie por los rieles, perseguidos al mismo tiempo por milicia y piratas. Entre el infernal automóvil de los últimos, que allá donde pisa destroza la estructura de los puentes, y los cañonazos de los primeros, el resultado es el de tener a los chicos colgando de una sola mano desde los restos tambaleantes del puente que se desploma. Es más de lo que pueden las fuerzas de Pazu, y caen hacia las profundidades del valle. Todos gritan, pero Dora espera, aguzando la vista... hasta ver el diminuto destello azul.

Y Shita y Pazu inician un flotar plácido hacia el suelo, él entusiasmado, ella muy nerviosa y asustada, pero capaz de una sonrisa aprensiva al saberse a salvo. Terminan deslizándose dentro de un pozo, y al posarse en suelo firme el efecto levitador se desvanece. Tiempo para tomar ese almuerzo y para conversar. Ella le cuenta en un muy breve flashback cómo los hombres de traje negro la sacaron del Valle de Gondoa, donde vivía sola cuidando de su ganado. No sospechaba que la joya, pasada de generación a generación en su familia, tuviera tales poderes. Es obvio el por qué le persiguen los piratas y los militares. En estas, encuentran a Pomu, un vejete de las minas, que les dice que "las piedras están intranquilas" esos días. Ante su incomprensión, Pomu apaga su linterna, y poco a poco una constelación de brillos azules inunda la caverna: son las diminutas vetas de piedra levitadora que plagan las minas. Pero nada tan brillante como la joya de Shita, cuyo fulgor ahoga lo demás. Pomu explica que esto ocurre porque Laputa está cerca. Se dice que las gentes de Laputa eran los únicos capaces de crear cristales de piedra levitadora, y que con ellos construyeron su reino volador. Los cristales como el de Shita son muy poderosos, pero hay que tener cuidado:



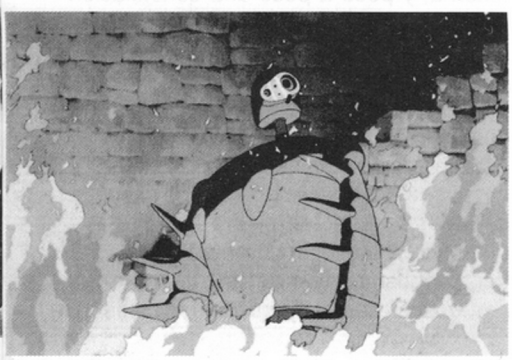
pueden atraer tanto la felicidad como la tragedia.

Tras despedirse del viejo, salen al cielo abierto. Pazu está que revienta de alegría: Laputa existe, tiene la oportunidad de encontrarla y limpiar la memoria de su padre. Shita, sin embargo, demuestra cierta desazón: tiene una confesión que hacer a Pazu. Aunque se haga llamar Shita, su nombre secreto familiar es Lucita. Lucita Toel Ul Laputa.

Justo en ese momento, un avión militar aterriza casi arrollándoles. Pazu y Shita intentan evadir a los militares y sicarios de su antiguo captor, pero de un golpe el chaval es dejado inconsciente. No hay nada que hacer.

Pazu despierta en la celda de una titánica fortaleza junto a la costa, a algunos kilómetros del pueblo. Inmediatamente empieza a buscar vías de escape, inútilmente. Mientras, Mushka, el caballero que capturó días antes a Shita, mantiene una conversación con sus aliados militares, dotados de un aire prusiano cercano a la Primera Guerra Mundial. Es obvio que la relación de conveniencias que mantienen es tensa, no hay más que ver los gritos furiosos del General, pero Mushka lleva la voz cantante. Shita, en camisón, desdeñando los lujosos trajes que le han dejado, espera en una habitación de la ciclópea construcción. Mushka no tarda en entrar, rodeado de ese aire de elegancia y arrogante confianza en sí mismo, y se la lleva a las entrañas de la fortaleza. Quiere enseñarle algo.

En una cámara oscura, Shita descubre a un viejo conocido nuestro del MangaZone #7 Especial Mecha, aunque algo más maltrecho que el que vimos allí. Se trata de un robot, roto, espatarrado e inerte sobre el piso de roca. Fue su caída desde el cielo lo que le permitió a Mushka lograr el apoyo militar para su búsqueda de Laputa. En el pecho lleva la misma insignia que decora la piedra levitadora de Shita, y que la chiquilla poseía encima de la chimenea de su casa. Shita, al borde de las lágrimas, reniega de cualquier relación con todo este misterio que no entiende, pero



Mushka, sonriendo sibilino, lo dice: ella es la Princesa Lucita Toel Ul Laputa, legítima heredera del trono de Laputa. Ella ha de saber el conjuro que hará que la piedra revele la localización de la isla flotante. Si coopera, él liberará al chico.

Y así ocurre. Pazu es sacado de su celda, y Shita se despide de él. Pazu no comprende, e intenta ir tras ella, pero Mushka se lo impide. Benevolente, le da tres monedas de oro, y hace que lo planten a la entrada de la fortaleza. El chaval, abatido y despechado, echa a correr hacia el pueblo, mientras Shita lo mira desde la ventana, Mushka dándole condescendientemente la lata para que recuerde las palabras que activan el cristal.

Ya se ha hecho de noche. Cuando Pazu llega a la altura de la casa de su jefe, la mujer de éste le pregunta por Shita. El responde con una evasiva y corre a su hogar.

GESTOS, EMOCIONES

Ahora os voy a contar la escena siguiente, y quiero que os fijéis en ella. Ya he dicho que lo que marca la diferencia en este film es la atención a esos pequeños detalles de expresión. Pues bien: Pazu va corriendo y tropieza, y las monedas se le caen de la mano. Las recoge y, enfurecido, hace ademán de arrojarlas de nuevo a tierra, no queriendo ese pago de Judas que se le ha regalado. ¡Pero...! Pero se frena y, humillado, se levanta, se las mete en el bolsillo, y cabizbajo recorre los metros que le faltan hasta la entrada de casa. Qué forma más bien resuelta de demostrar su rendición y resignación ante los hechos.

Eso sí, las tornas cambian en cuestión de un segundo. Justo cuando va a entrar, la puerta se abre de repente, una mano lo arrastra adentro, y se cierra. Dentro están, adivina, Dora y sus hijos, liquidándose todas sus provisiones de comida (en fin, Dora es la que está acabando con todo). La mujer pirata explica, entre bocado y bocado, que buscan a Shita para que les revele la posición de Laputa y sus tesoros. De súbito, el telégrafo portátil de la pirata empieza a pitar. Dora traduce los códigos, que anuncian que el "Goliath" ha llegado para recoger a Mushka y sus secuaces.

LOS MECHA

Tendríais que ver el Goliath: un dirigible artillado portaaeronaves de 300 metros de largo. Gastemos algunas líneas en describir los Mecha de "Laputa...". Para empezar, los vehículos aéreos son fundamentalmente dirigibles que, además de sus grupos propulsores horizontales, cuentan con planos y con hélices horizontales sustentadoras extra (probablemente funcionando la mayor parte del tiempo en modalidad autogiro) para soportar el peso de cañones, aviones transportados, tropas, etc. Los escasos aviones que aparecen son funcionales pero muy toscos. Estamos en una imaginaria era de la aviación donde la voz cantante la llevan los más ligeros que el aire. En cuanto a la personalidad de las máquinas, por comparar con "La Guerra de las Galaxias", el zeppelin de pasaje sería el vehículo rebelde del principio de la película, el Goliath sería el Destructor Imperial, y la nave pirata sería el Halcón Milenario. Los caracteres cuadran bastante bien.

Los Flápteros son un poco inconsistentes en todo esto. Siendo tan ágiles y maniobreros, ¿por qué no dispone el ejército que apoya a Mushka de estos vehículos? Pero, al fin y al cabo, este eficaz diseño, rebelde en más de un sentido, es la pincelada final en la descripción de los piratas, el elemento anárquico del mundo en que viven Pazu y Shita.

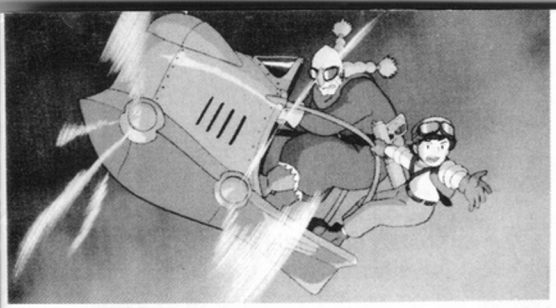
En cuanto a los robots de "Laputa...", quedó todo dicho en nuestro Especial Mecha del año pasado: inexpresivos, divertidos en la forma, terribles en sus acciones, alguna asimetría en el diseño para darle interés, y el mismo aire añejo que tendría un cañón de la Primera Guerra Mundial. El toque de antigüedad marca a toda la aparatería de esta película, y es una constante en todas las narraciones de ambiente fantástico de Miyazaki.

Sigamos con la historia. Mientras el Goliath atraca en la torre principal de la fortaleza, Dora y pandilla se preparan para recapturar a Shita en sus Flápteros. Pazu insiste en acompañarles y Dora, tras sopesar la determinación que demuestra el chico, consiente. Cogiendo la antigua gorra de aviador de su padre, y liberando (¿por última vez?) a sus palomas, Pazu toma sitio en el Fláptero de Dora, y el grupo despega.

Entretanto, Shita descansa en la ventana de su cámara. Ha reasumido ese aire triste que poseía al principio de la aventura. Recuerda, distraída, aquella ocasión en que, de pequeñita, había ido llorando a los brazos de su abuela. La mujer le había dicho que cuando estuviese en problemas repitiese un viejo y secreto conjuro. Las palabras eran "Lete Latobarita Uls Baru Netoril".

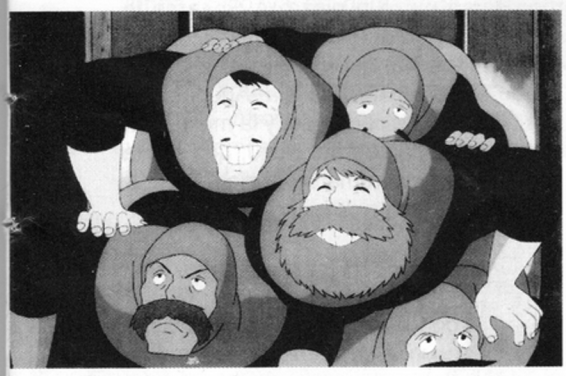
Y ella las repite, nostálgica. Por un momento no pasa nada. Ni ella esperaba nada, por otro lado. Pero de repente la piedra que lleva al cuello empieza a brillar, y cuando se da cuenta ésta estalla en furiosos tentáculos de luz y oscuridad, asustándola de muerte. Mushka llega a toda prisa, radiante de alegría: era lo que estaba esperando. Pero al intentar coger la piedra, ésta le quema los dedos.

En los subterráneos, el robot despierta. Torpe por sus averías, pero dotado de una inexpresiva determinación. Los soldados intentan cerrar los portones para que



no avance, pero el robot emite un rayo que atraviesa la roca y el metal como si fueran de mantequilla. La alarma se extiende en la fortaleza.

Los Flápteros de Dora y compañía, mientras, están haciendo un ejercicio de vuelo rasante animado que no tiene nada que envidiar a la secuencia de las motos de "El Retorno del Jedi". Incluso las tomas son muy al estilo de los films de George Lucas. Se adivina que se acerca una secuencia de frenética animación aérea, la auténtica marca de fábrica técnica de Hayao Miyazaki. En la fortaleza, es el caos. El robot ha incendiado su núcleo con sus rayos, avanzando hacia Shita y por poco no liquidando a Mushka en el proceso. Shita retrocede aterrorizada hasta quedar arrinconada en la cima de un torreón, y su piedra emite un rayo que se pierde en la lejanía. Mushka, desde un balcón, se da cuenta de que está marcando la dirección hacia Laputa. El robot llega hasta allí, la tiene contra las almenas... y la saluda educadamente. La luz de la piedra hace brillar el emblema del robot. Pero el Goliath, que ha recibido órdenes de destruir la máquina, dispara y la derriba, dejando a Shita inconsciente por el impacto y lanzando su piedra levitadora por los aires. Los soldados corren a capturarles, y el robot, que todos sabíamos que era más duro de pelar de lo que parecía, se reactiva y desata su poder. Sus rayos, ahora a plena potencia, destrozan las armas de la fortaleza, y sólo el hecho de que Shita, al



despertar, intente pararlo, impide que también la emprenda con el lejano pueblo o los Flápteros que lo atraviesan.

Pazu y compañía llegan y descubren la precaria situación de Shita. Los continuos cañonazos del Goliath no hacen más que complicar la "operación recogida". De hecho, los cascotes de una de las explosiones tumban por un momento a Dora, haciendo que el Fláptero se precipite al mar. Pazu, a duras penas, consigue que remonten, en una maniobra de pasada rasante sobre el agua y erupción de espuma marina que, como digo, forma parte de la marca de la casa (véase Porco Rosso para más detalles -JJ). Un último disparo destroza definitivamente al robot, que se hunde en una actitud servil entre fuego y chisporroteos, con Shita al borde de la histeria, totalmente superada su capacidad de aguante. Es entonces cuando Pazu logra atraparla y sacarla de allí, mientras los hijos de Dora proporcionan una diversión.

Aunque su presa haya huido, Mushka ha conseguido lo que quería: la piedra, activada y dirigiendo su rayo hacia la posición de Laputa, está ahora en su poder (y ya ha dejado de quemarle, menos mal).

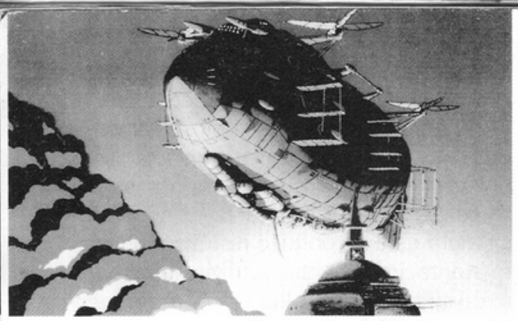
Ya ha amanecido. Los Flápteros vuelan hacia el escondite del dirigible de los piratas, y Pazu consuela a la sollozante Shita, mientras los hijos de Dora comentan lo guapa que es. Se ha de tomar una decisión, y Dora decide que les acompañen en busca de la isla flotante, lo que hace que sus hijos, de pura alegría, hagan revolotear sus vehículos alrededor de ellos como si fueran marcianitos en un videojuego, y la BSO ayuda, con una musiquilla que parece sacada de un ZX Spectrum sobreexcitado, que rápidamente da paso a una variación nostálgica del tema principal, a medida que el dirigible, seguido de los Flápteros, abandona la región, dando a Pazu la oportunidad de echar un último vistazo al que fue su hogar.

LAS VOCES DE LAPUTA

Hay algo que realmente me preocupa: se supone que Oro Films publicará "Laputa..." en formato vídeo para un futuro no muy lejano. Pues bien: ya pueden ir afinando la cuestión del doblaje, si no quieren hacer una gran injusticia a esta película. A estas alturas de la historia, hemos tenido oportunidad de oir las voces de los personajes en casi toda la gama de emociones posibles, a excepción de la resuelta indignación de Shita hacia el final de la historia. Es especialmente la voz de Shita la que requerirá la mayor atención: su tímida manera de reír, su terror y ese grito desgarrado en la torre en llamas, su llorar tan creíble en brazos de Pazu (pocos dobladores he escuchado que sepan llorar con credibilidad o gritar de esa manera en que sabes que luego les va a doler la garganta), o simplemente la manera de hablar sugiriendo sencillez y un cierto apocamiento. Las voces de los demás ya son más prototípicas, aunque no por ello habrán de descuidarse. Pazu es, ante todo, entusiasmo en todo momento, o indignación ante la adversidad y melancolía en el abatimiento, a lo que hay que añadir también buenos pulmones para las secuencias de acción al llamar a gritos a Shita. La voz de Dora es agradablemente cascada y enfática, y las de sus hijos de lo más variadas: torponas, ingénuas, fieras, impertinentes... y soltando a cada momento sus divertidos "...NoSéQuéNoSéMenos, Maáma" a su progenitora (según fuentes bien informadas, algún miembro de MangaZone empezó a seguir esa costumbre hasta que su madre le puso a raya a base de Zapatilla Láser). Mushka es ya una más tópica voz refinada y educada, pérfida y elegante, que casi nunca pierde la compostura. El General, al contrario, siempre está un poquito histérico, un permanente impaciente. Quizás las voces más curiosas sean las de la abuela de Shita y la del minero Pomu, separando mucho las sílabas y hablando con lentitud (la risa de Pomu, muy espaciada, es digna de oírse). El jefe de Pazu, más que hablar, ruge, y su mujer tiene un deje irónico aunque es afectuosa.

Si yo me hallara ante el papelón de escoger a los dobladores para esta película, buscaría antes que nada entre los profesionales que trabajan para las series de animación emitidas en la televisión autonómica catalana, y me ceñiría lo más posible a los *tempos* y expresividades de las voces originales. A excepción de las estructuras "musicales" de las frases japonesas, que necesitan de una trasposición al modo español de hablar, encuentro preciso respetar el doblaje original de manera exhaustiva. Es tan bueno que no hacerlo dañaría la calidad de la historia de manera irreparable. En fin, ¿no dicen que en España tenemos los mejores dobladores del mundo? ¡Pues que se note! (porque lo que es con las películas de Dragon Ball, se han hundido en la más ignominiosa mediocridad... Y al que le pique, ¡que se rasque! -JJ)

Regresemos con nuestros protagonistas, que acaban de atracar sus Flápteros en la bodega del cochambroso dirigible pirata. Hay que integrarse en la rutina diaria de los piratas. Pazu es conducido hasta donde se esconde el actual marido de Dora: la sala de máquinas. Allí es puesto inmediatamente a trabajar. Dora lleva a Shita a su camarote y se pone a buscar ropa que ponerle, pues aún va en camisón (atención al cuadro de Dora en la pared: ¡qué mujer pirata más apuesta! Si era tan guapa de joven, no es de extrañar tantos hijos de tan diferentes maridos). Cuando Shita sale de ahí, los piratas se



quedan alelados al contemplarla. Más alelada se queda ella al ver el desastre de cocina que le ha tocado dejar en orden y regentar, pero con un firme arremangarse la camisa se pone manos a la obra. La faena se le hace más ligera cuando los hijos de Dora, galanes frustrados por la mutua competencia, terminan todos también allí, echando una mano. El trabajo abre el apetito, y toda la tripulación, Pazu incluido, devora las cazuelas con hambre frenética.

Por la noche, un pirata despierta a Pazu para que releve al guardia que vigila desde el puesto sobre el lomo del dirigible. Shita, al verlos pasar por la ventana del dormitorio de Dora, sale y se le une. Los dos están allí, pues, a la luz de la luna. Más confidencias, sobre lo ocurrido, sobre el poder de la piedra levitadora. Dora, que gracias a un tubo de comunicaciones espía la conversación, no puede evitar conmoverse por lo tierno de la escena. Pero se torna seria al escuchar a Shita hablar de un conjuro que su abuela le dijo que nunca usara. Es el conjuro de la destrucción. Ese colgante nunca debió salir de su casa. Pazu disiente: es la piedra la que hizo que se conocieran.

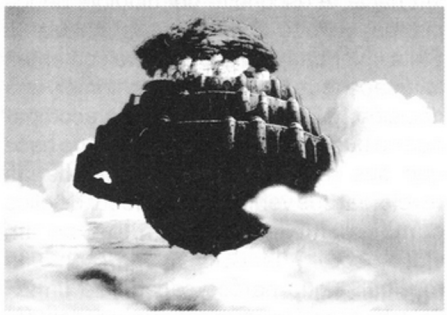
Susto enorme: cuando el Goliath emerge de las nubes bajo ellos. Eludiendo sus disparos, el dirigible pirata se interna en la pared nubosa de al lado. Para poder guiarse, y prevenir nuevos ataques, Dora ordena a Pazu que icen las alas de planeo de la cesta en que están y se desprendan de la nave. Sujetos por un cabo, y comunicándose por teléfono, ascienden hasta estabilizarse a una centena de metros por encima.

Ya se ha hecho de día, pero los vientos están cambiando a medida que se acercan a una monstruosa campana de nubes, tan densas que penetrar en ellas es casi como sumergirse en un mar oscuro y eléctrico. La situación es tan penosa para ellos como para los piratas, cuyo dirigible soporta como puede las corrientes que comban sus alas. Justo cuando la situación está al borde de lo insostenible aparece el Goliath. Sus disparos destrozan e incendian la nave pirata, y rompen el cabo de unión con el planeador. Shita y Pazu salen despedidos y caen al corazón de la tormenta. Los rayos, imposibles serpientes dragón eléctricas, los azotan una y otra vez. Uno de ellos estalla especialmente cerca, aturdiendo a Pazu.

Y en su aturdimiento, se hace el silencio absoluto, un no-latido casi fantasmal. Los relámpagos forman un pasillo entre las nubes, y la imagen imposible de su padre en su dirigible le atraviesa y se aleja en la negrura.

Regresa el fragor, como un puñetazo. El planeador atraviesa el pasillo y es despedido hacia la luz, cayendo fuera de la pared interna de nubes de la gigantesca campana. En la tranquilidad apenas matizada por el sonido de la tela del planeador al agitarse, el vehículo, con Shita y Pazu inconscientes, deriva hasta que roza un piso de cesped. A punto de caer por su borde, los restos del cabo se enganchan en la roca. Finalmente, la cesta aterriza, y sus ocupantes descansan sobre la hierba. Vista atrás. Más atrás.

LAPUTA



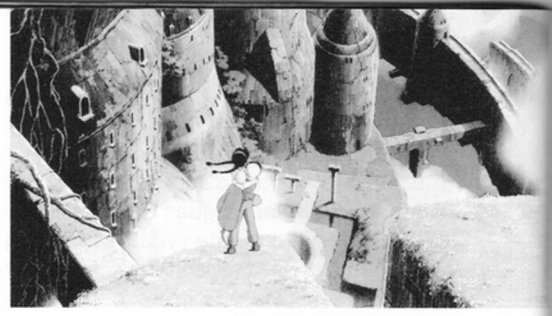
Colgando entre las nubes. Parte de sus almenas derruidas. Pisos sobre pisos cubiertos de hierba, coronados por un verde frondoso. Laputa.

Los chicos despiertan, y ven incrédulos la plácida vegetación y la piedra. Corriendo hasta el borde de su campo de aterrizaje, descubren las majestuosas ruinas que les rodean. La tremenda perplejidad da paso a la exultación: ¡lo han conseguido!

Pero cuidado, ¿qué es ese ruidillo musical? Un robot, idéntico al anterior, se acerca hacia ellos. Temerosos, observan como alza con sus brazos el planeador. Descubren que lo ha hecho para proteger un nido que había quedado cubierto por el vehículo. Comprobada la benevolencia de la máquina, empiezan a explorar.

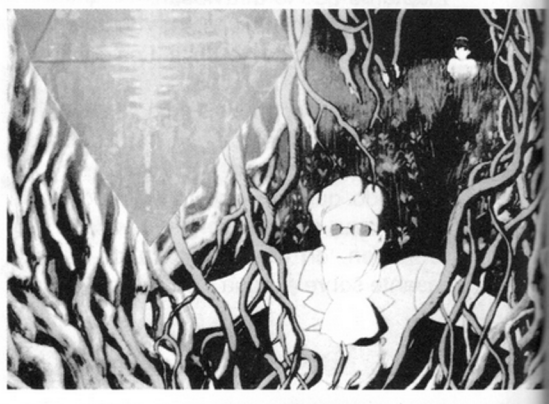
PAISAJES

Si hay algo que siempre sorprende en los films de Miyazaki es la perfección con que están ejecutados los fondos. Ya habían sido bastante impresionantes los empleados para describir el Barranco de la Escoria, montañas cortadas en vertical y repletas de construcciones de color arenoso a modo de interminables colmenas. En las siguientes escenas, asistimos a un despliegue virtuoso. Laputa se nos muestra como un conjunto de edificios desconchados tomados por la vegetación, el agua y un zoo de diminuta animalería, que conservan por completo su dignidad, y que a la luz del día tienen ese carácter amable que posee, por poner un ejemplo, la Alhambra. En combinación con la música, el resultado es de una fresca placidez. Un poco triste de todas formas, porque es el testigo de un fracaso, aunque es una tristeza sentimental, sin verdadera lamentación. Cuando Pazu y Shita llegan al



invernadero central, se encuentran con un descomunal árbol que ha excedido sus límites y devorado la piedra y la cúpula. Entre sus raíces se hayan varios robots petrificados, fusionados con lo verde. También hay una lápida, con el sello de Laputa y un texto en un lenguaje desconocido. Parece un sepulcro, y hay flores a sus pies. El mismo robot de antes aparece, y les ofrece una flor a ofrendar. Shita acepta, y la posa al lado de las otras. La música y el carácter de la escena es agridulce, grandeza y nostalgia combinadas.

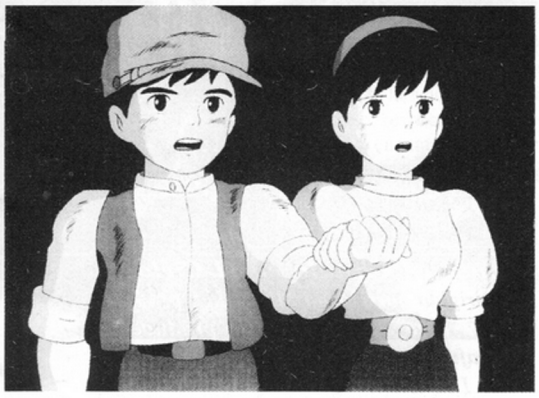
El hechizo se rompe con el ruido de una explosión. La pareja corre hacia los anillos exteriores de la isla, hasta encontrar, atracados en una bahía formada por un derrumbe de la estructura, al poderoso Goliath y a la definitivamente derrotada aeronave pirata, con su tripulación maniatada y vigilada por las tropas. Un soldado, cargado de joyas, informa a su General de que han logrado reventar la entrada a la ciudad, y que está llena de tesoros. Dora y familia están que trinan, tan cerca del objetivo y tan lejos de conseguirlo. Pazu decide que hay que ayudar a Dora y recuperar la piedra levitadora, así que Shita y él empiezan a descender hacia el nivel donde se encuentran los prisioneros. Interrumpido el camino por los daños en la construcción, Pazu ha de saltar hasta una columna, pero la columna, que parece construida de gastadas piezas de Tente (...o Lego. Siempre me ha gustado más el Tente. Escojan facciones), empieza a desmoronarse pieza a pieza. A Shita se le escapa un grito del susto, poniendo sobre aviso a Mushka, que ronda por ahí buscando cierto lugar de la isla. Apenas hay posibilidad de esconderse, y la muchachita pronto es capturada. Pazu, que había conseguido encaramarse hasta un estrecho pasadizo, grita de ira, lo que sólo sirve para que un balazo le roce la mejilla y que alguien lance hacia su madriguera una bomba de mano. La explosión, comunicada por los conductos, levanta a Dora de su asiento en un efecto sospechosamente parecido a lanzarse un aire. La pirata descubre que Pazu se haya directamente bajo su trasero. Tú me ayudas y yo te



ayudo: él la desata, y ella le pasa su pistolón lanza-granadas.

Mientras tanto, Mushka y sus secuaces, con Shita maniatada, se colocan frente a una pared marcada con el símbolo del medallón. Un relampagueo azul de la piedra, y donde había una pared hay ahora una abertura. Tras atravesarla, la pared vuelve a ser pared. Ésto no ha pasado desapercibido al General, que sospecha la posibilidad de un doble juego por parte de su dudoso aliado.

Mushka y compañía descienden sobre un cubo de piedra frisada con extraños símbolos. Se hayan en un pozo repleto de esos cubos, que se desencajan, pasean y encajan flotantes como por arte de magia. El malvado caballero explica que se hayan en el centro computador de Laputa, cuyo núcleo son los pilares que descansan en su fondo. Al llegar a determinado nivel, el cubo se para, y Mushka repite la maniobra del cristal y la pared, dejando esta vez detrás a sus matones. El y Shita avanzan por túneles oscuros y llenos de cascotes, vegetación y humedad, Mushka consultando constantemente su libretita de notas, así hasta alcanzar una cámara iluminada de un resplandor verde, devorada por la maleza, con un centro especialmente espeso y luminoso. Mushka, frenético, lo alcanza y empieza a separar las ramas. Allí está lo que andaba buscando: un cristal levitador enorme, una versión sobrealimentada del colgante de Nadia en "El Secreto de la Piedra Azul" (en realidad, está claro qué es versión de qué). La piedra cristalina, con una enigmática cualidad líquida en su seno, rota lentamente sobre su eje mayor. Ha esperado 700 años por el regreso de su Rey, dice Mushka, mientras busca y encuentra un bloque de piedra llena de inscripciones, que se iluminan al paso de sus dedos, y cuyo significado el hombre deduce de las notas en su libreta. Esto ya es demasiado extraño. ¿Quién es Mushka? Shita le interroga, y él responde: su nombre secreto es Romsnka Palo Ul Laputa, y comparte la sangre real de Lucita. Ahora que los herederos están juntos, demostrarán al mundo cuál es el poder de Laputa.



Tras intentar inútilmente volar la pared con explosivos, el General y sus soldados no saben cómo alcanzar a Mushka. De repente, la voz del previsiblemente traidor se escucha distorsionada por algún sistema de megafonía. Los militares, sorprendidos, ven que el piso donde están desciende a lo Indiana Jones hasta revelar una cámara acristalada justo bajo la semiesfera que forma la mitad inferior de la isla. Pazu, a su vez, avanza trabajosamente entre las lianas que recubren esta esfera, pendiente de lo que está ocurriendo. Entrando en la cámara, el General y sus soldados ven desconcertados la emersión de una imagen tridimensional de Mushka y Shita en el puesto de control, Mushka anunciando que va a hacer su demostración de poder. Rozando los grabados con sus dedos, activa la maquinaria de la isla. Sus matones, que intentaban ascender por los cubos de la computadora, mueren al caer de estos cuando de súbito empiezan a moverse de aquí para allá con nuevo ritmo. Siete columnas puntiagudas emergen de la esfera y empiezan a chisporrotear formando un anillo de fuego. El anillo se desprende, encogiéndose ominosamente bajo la base de Laputa, y se dispara hacia abajo, contra el mar.

La bola de fuego atraviesa las nubes, una explosión brutal que deja enana a la misma isla. Mushka les despide, diciendo que ya no les necesita, y, aunque Shita intenta impedirlo, manipula de nuevo el tablero. En el piso de la cámara aparece un agujero y se expande hasta abarcarla por completo, precipitándose casi todos los soldados y el General al vacío, entre gritos de terror. En la zona de atraque del Goliath las cosas van a peor: en las habitaciones que los soldados estaban saqueando, hileras tras hileras de robots se activan y emergen de sus nichos. Los soldados, aterrorizados, escapan como pueden, y mueren ya aplastados ya arrojados al mar por los robots, por los empujones, o por la caída de las pasarelas cuando el Goliath comienza a apartase prematuramente de Laputa, una serie de breves escenas de espanto que no se dejan llevar por la complacencia, muy comedidas. Mientras Dora y sus hijos deciden que ya ha llegado la hora de dejar de disimular, coger los Flápteros de su maltratado transporte y largarse de allí cuanto antes, el dirigible dispara sus cañones para defenderse, con poco éxito, si descontamos el zarandeo al que están sometiendo a Pazu en su penosa situación. Cada explosión destroza más la red de lianas de la que pende, y menos mal que en el último momento una de las ondas expansivas lo introduce en un pozo que parece lleno de robots inertes. Cuidado: otra orden de un carcajeante Mushka, y esos robots despiertan y se desprenden como bombas, cayendo al espacio y por poco no llevándose a Pazu con ellos. Una vez en el aire, crecen sus brazos como alas e inician el acoso del Goliath, que se defiende inútilmente a cañonazos. Mientras Pazu asciende por los laberínticos corredores de la isla, Mushka contempla en una proyección al Goliath envuelto en llamas, que empieza a perder altitud. Cada intento de Shita de detenerlo ha sido reprimido a golpes, pero esta vez la muchacha ha conseguido librarse de su atadura. Una acometida final, mientras el Goliath ya ha empezado a partirse en dos. Mushka la arroja al suelo, pero esta vez Shita huye en vez de intentarlo de nuevo. La imagen del final del Goliath desaparece, y Mushka descubre que le han quitado la piedra levitadora. Sonriente (¿a dónde piensa escapar esa mocosa?), empieza a seguirla mientras ella lucha con las propiedades del cristal de abrir las puertas.

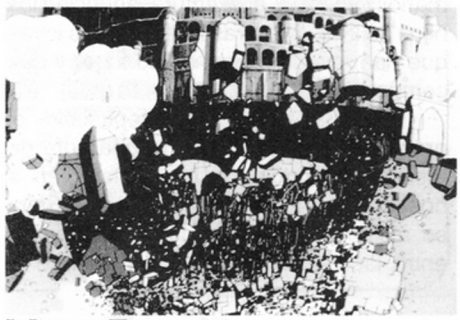
Carrera a tres bandas: Pazu, Shita y Mushka. Los chicos intentan reunirse guiándose por sus gritos, Pazu abriéndose camino con la pistola. Separados por una pared, Pazu crea un agujero de un disparo, que Shita aprovecha para pasarle el collar en un momento lleno de terrible suspense. Con Pazu teniendo en su poder el cristal levitador, Shita echa a correr de nuevo, pero Mushka le da alcance y la frena de un disparo. Acorralándola, la amenaza, exigiendo la piedra, pero Shita se niega, valiente y decidida. No piensa dársela, ahora que comprende el secreto de la isla.

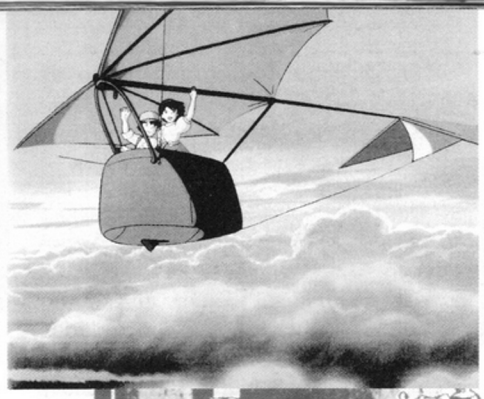
Había una vez una canción, cuya letra decía algo así como esto: "Dejad que nuestras almas desciendan a la tierra. Vivid con los vientos en unión. Pasad el invierno junto a las semillas. Y cantad juntos con los pájaros a la primavera."

Era una canción del Valle de Gondoa. No importa lo poderosa que sea la gente, no puede vivir sin la tierra. Va contra la naturaleza humana. Es por eso que los habitantes de Laputa abandonaron la isla y sus riquezas, y dejaron que se arruinara.

Mushka dispara y arranca una de las trenzas de Shita. Jamás admitirá lo que le ha dicho. Laputa nunca morirá, él revivirá su poder. Es lo que siempre ha soñado, y nadie le parará. Ha de devolverle el cristal. Otro disparo a la otra trenza. Si no contesta, amenaza Mushka, lo próximo serán sus oídos.

Pero Pazu entra, pistola en mano, y se interpone (aunque no creo que le queden ya proyectiles). A pesar de las protestas de Shita, se reune con ella, y exige a Mushka tiempo para hablar con ella. El hombre, desdeñoso, les concede tres minutos. Mientras Mushka recarga su pistola, Pazu y Shita se abrazan y se miran. Pazu le pide que le enseñe el conjuro de la destrucción. Es el único recurso que les queda para detener a ese megalómano, y han de pararle a toda costa, incluso si ello les mata. Al menos, Dora y su familia han podido escapar. Shita, triste pero contenta de que estén juntos en ese último momento, toma la mano en que Pazu sujeta la





piedra levitadora. Cuando Mushka declara terminado el periodo de gracia, ambos gritan la palabra: ¡Ba Lus!

La deflagración de luz de la piedra levitadora es tan feroz que les arroja hacia atrás con brutalidad, estrellándolos contra las raíces que invaden el lugar. El núcleo de computadoras se desmorona. El cristal levitador gigante se desprende de su sujeción y cae disparado hacia arriba. La convulsión hace que la estructura de la isla tiemble y comience a desmoronarse pieza a pieza, como un tremendo Exín Castillos en un terremoto. Los piratas, aún retrasados, escapan por los pelos de la lluvia de roca que cae al mar levantando nubes de espuma. Mushka, cegado por el destello de la piedra, el caos de la destrucción y su propio terror, no tarda en ser aplastado por el peso de sus ambiciones. En pocos segundos todo ha acabado.

EL GRAN ADIOS

Pero no es el fin de Laputa. Los piratas, unidos en un cómico tren de Flápteros ensamblados, observan el fulgor que se distingue en una Laputa reducida a una masa de raíces colosal, una no menos colosal cúpula de frondosas hojas, y un resto de almenas y edificios engarzado entre ambas. El cristal levitador de la isla ha quedado atrapado en el enorme árbol que había asumido el papel de corazón de la isla. Ahora, libre de la mayor parte de la masa a la que hacía contrapeso, el poder del cristal hace que el conjunto se eleve más y más.

Entre las raíces, Pazu y Shita despiertan, sin poder creer que aún estén vivos. El árbol les protegió de la catástrofe. Su suerte es aún mayor, al descubrir el planeador también encajado entre las raíces. Con un empujón, se desprenden del árbol y se lanzan al cielo, alejándose de la isla más y más, hasta descubrir a los piratas.

Es un momento de inmensa alegría. El apretón de Dora, que estrecha a Shita contra su pecho en un asfixiante abrazo de oso, no es menos inmenso. Encima, no puede decirse que hayan salido con las manos vacías de la aventura, anuncian los hijos de Dora mientras muestran las joyas que han podido afanar en su fuga, y que comparten con los chicos.

Y con la luz roja del crepúsculo, el grupo se despide y separa, una nota de tristeza hiriéndoles a todos, también a nosotros, los espectadores. Pazu y Shita se alejan en el planeador y se pierden entre las nubes, los piratas haciendo lo propio. Sólo queda Laputa, meciéndose en el cielo, libre de la cáscara de pompa y poder, su verdadera esencia conquistándola en ese despliegue de naturaleza reivindicadora, y el canto de la magnífica Azumi Inoue poniéndote los pelos de punta de pura nostalgia anticipada por la maravillosa historia.

CONCLUSION

En general, "Laputa, el Castillo en el Cielo" es una historia cuyos elementos narrativos están muy ceñidos entre sí, muy encapsulados en un metafórico puño. No me estoy expresando con mucha claridad (para variar -JJ): lo que quiero decir es que, si tomamos como ejemplo a "La Bella y la Bestia" y "Aladín" de la Disney, "Laputa..." encajaría más con "La Bella...", mientras que, por ejemplo, el carácter de "Aladín", abierto y ventilado, sería más aplicable a "Porco Rosso". "Laputa...", al igual que "La Bella...", es un rompecabezas cuyas piezas encajan precisamente en la manera en que están dispuestas y no de ninguna otra forma. En realidad, lo más interesante desde un punto de vista formal en las películas de Hayao Miyazaki es el montaje, la manera de variar los distintos *tempos* parciales y el *tempo* general pero siempre yendo al grano. Por ejemplo, "Mi Vecino Totoro" es un film de carácter casi episódico, "hoy nos ha pasado esto, ayer nos pasó esto otro", de acciones no lentas pero sí plácidas; "Laputa..." sería, en general, todo lo contrario: las cosas pasan a velocidad de vértigo, pero uno apenas se da cuenta porque esta velocidad es constante a lo largo de la película y cada suceso recibe todo el tiempo que requiere para ser narrado con corrección; "Nausicaä..." sería más como "Laputa...", pero con una estructura más heterogénea, y "Porco Rosso" se escoraría hacia lo que es "Mi Vecino Totoro", aunque también con una aproximación desigual (ha quedado claro, ¿no? -JJ).

En todos los casos, es obvia la deliberación de las elecciones, pero pienso que la de "Laputa..." es la de resultados más asequibles, quizá por tradicionales (lo que no quiere decir que sea la mejor historia o la mejor película de las cuatro). La narración es muy lineal, con todos los personajes presentados y dispuestos en los primeros momentos de la película, sus acciones influyéndose constantemente, y la acción transcurriendo toda en apenas tres agotadores días. También es una historia sencilla y de pocas acciones simultáneas. Todo esto le da un espesor y compacidad muy característicos.

La labor de los actores de doblaje, la expresividad de la animación de personajes, el equilibrio en el atractivo de las secuencias (realmente no hay nada que sobresalga perjudicando al conjunto) y la maravillosa música de BSO de Isaishi hacen que el film aguante la prueba de fuego: ser capaz de ser vista varias veces sin recurrir al "efeefeuvedeo" (JavHunter *dixit*) del mando a distancia. No es exactamente que descubras cosas nuevas con cada visionado, como ocurre con otras piezas, sino que te encariñas con lo ya visto y disfrutas contemplándolo de nuevo por entero. Añadir que la historia está tan bien contada que incluso viéndola en versión original sin ningún material de apoyo uno se enteraría de todo lo que está ocurriendo.

"Laputa...", además, es coherente con ese constante mensaje de retorno a la bondad de la naturaleza que domina a las obras de Miyazaki. Es un mensaje idealizado e ingenuo, por supuesto, y quizás no se trate tanto de un ansia de retorno a la naturaleza sino una consecuencia del deseo de mayor sencillez y libertad en nuestras vidas, complicadas por los rigores de un exceso de civilización. Al menos ésta es la impresión que recibí al leer la entrevista que se publicó en los números 5 y 6 del magazine Animerica, publicado en los USA por Viz Comics. En todo caso y a efectos prácticos, la lectura ecológica, a la hora de narrar la historia, siempre está supeditada a ésta, y no al revés.

En resumen, "Laputa, el Castillo en el Cielo" es un film sencillo y espectacular a la vez, con una historia y unos personajes conmovedores, y con un estilo, que podríamos considerar tradicional de tan familiar, elevado a nuevas alturas de calidad. Una dirección cinematográfica excelente y sin fallo alguno. Una película redonda, en suma. Perdérsela, si llega a distribuirse en España, sería un pecado. Distribuirla sólo en vídeo y no llevarla a las salas cinematográficas de todo el país (Semanas de Anime aparte) sería una ofensa aún peor.

¿Se recogerá el envite?

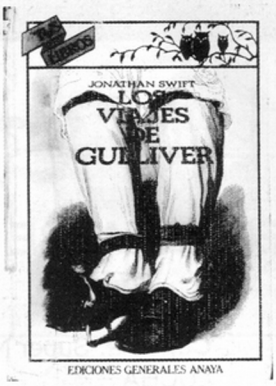
Juan Gómez Martín

Laputa el Castillo en el Cielo

Dirigida por Hayao Miyazaki y producida por [illegible] Takahata. Una producción Topcraft, distribuida por Tokuma Shoten en 1984. Duración: 124 minutos. Fue en su momento la película más taquillera de Hong Kong de toda la historia. Tardó un año en realizarse, y Miyazaki contribuyó en todos sus aspectos, desde lo que es la limpieza de los dibujos para su paso a acetatos hasta la letra de la canción final del film.

RECUERDOS DE LAPUTA

Aún es posible extender el disfrute de la historia de Hayao Miyazaki con algo de material relacionado con la película. Los más accesibles son los siguientes:



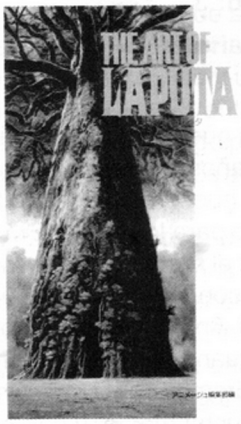
Los viajes de Gulliver

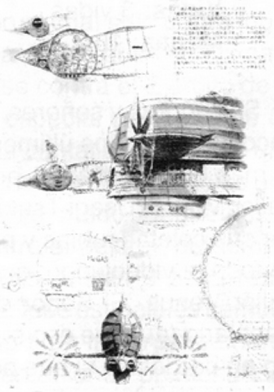
La palabra que traduzco como Isla Voladora o Flotante es en su idioma *Laputa*, de la cual nunca pude aprender la verdadera etimología. *Lap*, en el idioma antiguo y desusado, significa alto, y *untuh*, gobernador, de donde dicen que por corrupción se deriva *Laputa* a través de *Lapuntuh*. Pero yo no acepto esta derivación, que me parece un poco forzada. Me atreví a sugerir a los más eruditos de entre ellos una conjetura mía y que es que *Laputa* es casi *lap outed*, siendo *lap* propiamente el bailoteo de los rayos del sol en el mar y *outed* ala; cosa que sin embargo no quiero imponer, sino que la presento ante el juicioso lector.

"Las luengas peregrinaciones hacen a los hombres discretos, dijo Cervantes, y lo comprobó el capitán Lemuel Gulliver tras visitar a los enanos de Liliput, a los gigantes de Brobdingnag, a los disparatados científicos que viven en las nubes de Laputa, y a los mesurados caballos del País de los houyhnhnms. Gulliver advierte que el mismo ser, magnífico al lado de otro más pequeño, es ridículo al lado de otro más grande; que el hombre, tan orgulloso de su superioridad moral, puede resultar despreciable comparado con seres realmente virtuosos. La dura realidad de la conducta humana impide leer esta sátira genial sin estremecerse."

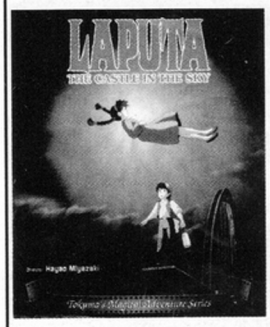
Este texto, en la contraportada del volumen, nos introduce a la peculiar magia de "Los viajes de Gulliver" de Jonathan Swift, en la cuidada y asequible colección "Tus Libros" de Ediciones Generales Anaya, la primera edición íntegra en castellano. El libro no tiene desperdicio, pues incluye varias notas aclarativas, los grabados que acompañaron a la edición francesa de la obra, mapas, y un valioso apéndice que nos situa en el contexto espiritual y vital de Swift y que nos ayuda a captar los varios sentidos que tienen las peripecias y hallazgos del Capitán Gulliver. Completado con la bibliografía del autor, el tomo que da excusa a Hayao Miyazaki para construir su estupenda fantasía animada es un auténtico imprescindible en cualquier biblioteca. Ya podéis comenzar la caza y captura en las librerías con material de ocasión: es mucho por el poco dinero que cuesta.

The Art of Laputa.





194 páginas de ilustraciones y texto sobre la película. Cubre desde los dibujos en acuarela de Miyazaki para los personajes, mecha e historia preliminares hasta las fotografías de los fondos e imágenes finales de la serie, incluyendo los diseños de producción definitivos. Absolutamente exhaustivo, es lo más parecido a ver la película sin verla. El texto es en japonés al igual que los comentarios que acompañan a las ilustraciones, aunque hay un breve prólogo en un inglés horroroso. Muy recomendable. Se puede adquirir a través de Nikaku Animart por unos 37 dólares aproximadamente, y ciertamente los vale.



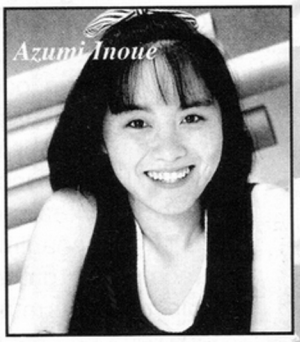
Laputa: The Castle in the Sky (Tokuma's Magical Adventure Series)

En formato de libro de cuentos para niños, con textos en inglés de nivel muy sencillo, y con una brillante selección de ilustraciones consistentes en fotografías de la película. Incluye una galería de personajes y vehículos inicial. La impresión está hecha en Hong Kong, lo cual es sinónimo de calidad y buen precio. Este último es de unos 15 dólares, de lo más correcto. A falta del libro anterior, éste supliría bien las necesidades del aficionado. También está disponible la edición en japonés (de nivel de dificultad asequible: todos los kanji van acompañados de hiragana).

MISCELANEA

Buscando buscando, también se pueden conseguir pañuelitos, láminas, juegos de cartas, puzzles, abanicos, lapiceros, etc. con motivos de la película. Nikaku sigue siendo una buena fuente de estos pequeños regalitos, pero habladnos de cualquier otra que podáis descubrir.

ANIMELOMANIAS LAPUTANAS



Tenku no Shiro Laputa Soundtrack

Referencia: Animage Records 32ATC-115 (1986.9.25).
Precio: 3.008 Yen.
Desglose: 14 pistas.
Duración: 39:26.

Esta música de Banda Sonora Original (o BSO, para abreviar) es casi del todo completa, sólo faltando en ella algunos pequeños conatos de tema basados en la pista 2 (la trompeta de Pazu) y una melodía que sonaba en las escenas en la mina con el viejo Pomu, de carácter misterioso que empieza tímida y sugerente y concluye en una declaración de fuerza dramática, para retornar al misterio original. Desde luego, respecto al último cuarteto de películas en que han colaborado Isaishi y Miyazaki, "Laputa..." es la que cuenta con la BSO más asequible, evidente y sin complicaciones. También es probablemente la más uniformemente dramática de todas (pero en fuerza emotiva, que no en las emociones en sí, suficientemente variadas), y refleja las mismas características de unidad que la película.

Tenku no Shiro Laputa Image Album: Sora kara Futtekita Shoujo

Referencia: Animage Records 32ATC-113 (1986.5.25).
Precio: 3.008 Yen.
Desglose: 12 pistas.
Duración: 40:15.

Tenku no Shiro Laputa Symphony Suite

Referencia: Animage Records 32ATC-140 (1987.1.25).
Precio: 3.008 Yen.
Desglose: 8 pistas.
Duración: 37:33.

Tenku no Shiro Laputa Drama-hen

Referencia: Animage Records 24ATC-178/179.
Precio: 4.511 Yen.
Desglose y duración:
Pack de dos discos.
CD nº1: 2 pistas, duración desconocida.
CD nº2: 3 pistas, duración desconocida.

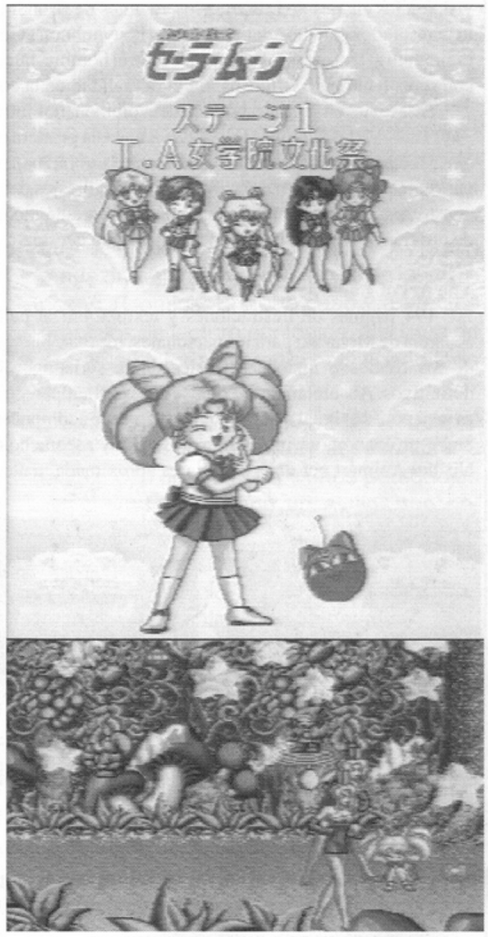
Tenku no Shiro Laputa High Tech series

Referencia: Animage Records 30ATC-188.
Precio: desconocido.
Desglose: desconocido.
Duración: desconocida.

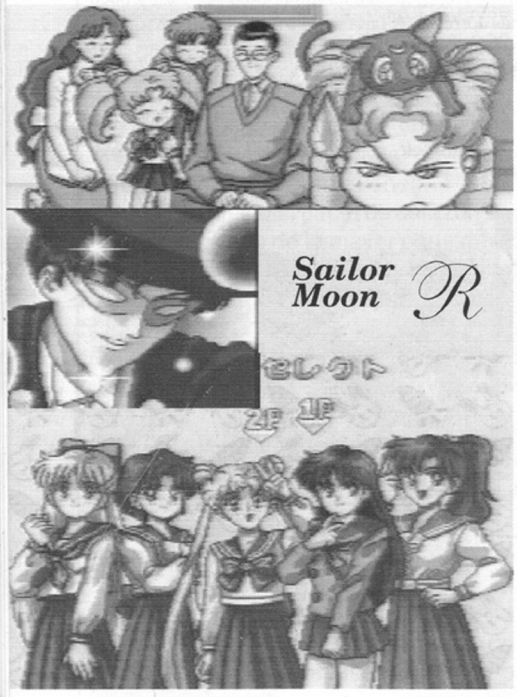
SAILOR MOON R

EN NOMBRE DE LUNA, YO, GUERRERO LUNA, TE CASTIGARE.

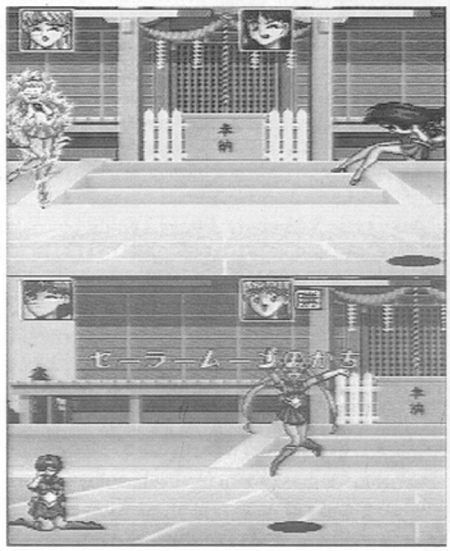
ANGEL
Consola: Super Nintendo
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: 4
Personajes a elegir: 6
Continuaciones: de 3 a 5 continues
Niveles de dificultad: 3
Vidas: 3 vidas
Megas: 16



Sí, señoras y señores, la guerrera más simpática y alocada que se pueda encontrar en estos últimos años en el mundo de anime en Japón va a pasar (o más bien a arrasar) por nuestras consolas. Se trata de "Bishojo Senshi Sailor Moon", Usagi Tsukino para los amigos. Viene, cómo no, acompañada por sus coletas rubias y por el resto de guerreras que la ayudarán a lo largo de todo el videojuego, que son Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor Venus. El Señor del Antifaz también aparecerá pero no podremos manejarlo (aunque eso sí, cuando aparece salen estrellas por todas partes). Sin embargo a la sí que podremos llevar es a Chibiusa, una niña con el pelo rosa a la que Usagi tiene mucha manía, y que es la hija de ella en un futuro ahora alternativo, que se encuentra en la actualidad en el presente.

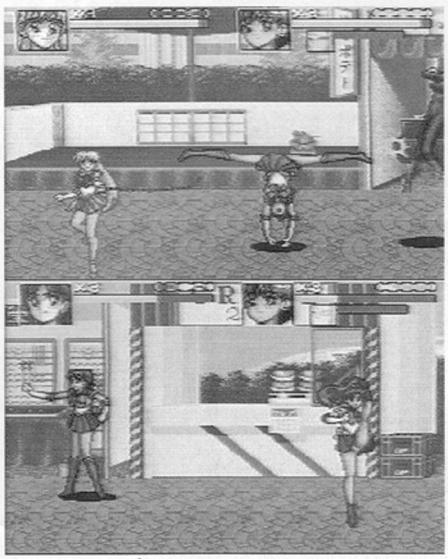


La primera impresión que me quedó al probar este juego fue: -qué juego más malo, es una copia del Final Fight con una buena presentación y ya está-. Y como juegos de ese estilo hay a patadas y al final acaban todos agobiando, porque son todo el rato lo mismo, me decepcionó un montón. Pero después eché unas partidas y me di cuenta de que el juego no aburría (sobre todo a dobles), que no se hacía monótono, y encima seguía la trama de la serie a la perfección. Es decir, sigue la trama de la segunda parte (por eso se llama "Sailor Moon R"). En resumidas cuentas, pese al estilo de juego (a mí el Final Fight nunca me ha gustado), es el mejor juego de este estilo (aunque el juego no tuviera nada que ver con la serie) que he visto para la Super Nintendo, y si encima le añadimos los dibujos que aparecen en la presentación, que son buenísimos, y las músicas, que también están bien (algunas un poco sosas), y sobre todo, las voces digitalizadas de ellas, que son geniales (hay algunas que se pasan media hora hablando; atención especial al rayo de Sailor Venus, Sailor Mercury y Sailor Mars), os puedo decir que me he quedado prendado totalmente de él. Si algún día tenéis la oportunidad de conseguirlo, pelas suficientes y sois un fan de la serie, no lo dudéis ni un momento. Hasta hay una aparición sorpresa de Sailor Pluto en el modo historia.



Otra de las cosas que me gusta de este juego es que no es nada machista. Quiero decir que, normalmente, en este tipo de juegos todos o casi todos los personajes que salen suelen ser chicos, y en éste ocurre totalmente lo contrario, con lo que rompe un poco el molde de este tipo de juegos. O sea, que está especialmente recomendado para el público femenino (a ver si así se animan).

Cuando empecemos a jugar nos encontraremos con cuatro opciones: **Modo historia,** en la que elegiremos a cualquiera de las cinco Sailors que hay, y después de ver su asombrosa transformación nos dispondremos a recorrer sus cuatro fases dividas en dos subfases cada una (o sea, ocho en total), y así iremos eliminando a todos los Devilsters que se nos pongan por delante y, cómo no, contaremos con los golpes especiales de cada una como "Diadema Acción", "Bola de fuego", "Mercurio Lucha", "Fulgor Creciente" y "Trueno Ataca", hasta llegar a un chico con el pelo blanco que es nuestro enemigo final. **Menú de música:** aquí podremos escuchar todas las melodías, efectos de sonido y voces digitalizadas que (y vuelvo a repetir) son geniales, elegir nivel de dificultad y continues. **2º modo historia** en el cual sólo podrá jugar una persona y llevará a Chibiusa, la niña con coletas rosas que armada con un paraguas y una pelota que tiene la cara de la gata Luna dibujada encima tendrá que enfrentarse contra el Ejército de la Oscuridad (por cierto, esta niña cuenta con un golpe especial que consiste en arrojar la pelota para que rebote en todos los lados de la pantalla, con lo que una lluvia de estrellas y caramelos caerán sobre nuestros enemigos quitándoles una elevada cantidad de energía). **Modo versus:** en este modo elegiremos a cualquiera de las cinco chicas y las enfrentaremos entre sí delante del templo donde ellas se suelen reunir cada vez que tienen una misión o tienen que entrenar. En este modo de juego la forma de hacer los golpes especiales cambia. Así pues, nos podremos cubrir, el rayo de cada una lo tiran instantáneamente mientras que en el Modo Historia hay que recargar manteniendo presionado el botón de puñetazo, y los golpes especiales se hacen con una combinación de teclas.



LO MAS MEJOR: Las voces digitalizadas de nuestras guerreras, los dibujos intermedios, y algunas expresiones de Usagi tan graciosas y exageradas como en la serie.
LO MAS PEOR: Que no podamos llevar al Señor del Antifaz. Que aún no tengas este juego.

Micky 94

TOP 10
DE ANIME VIDEOGAMES
PARA SUPER NINTENDO

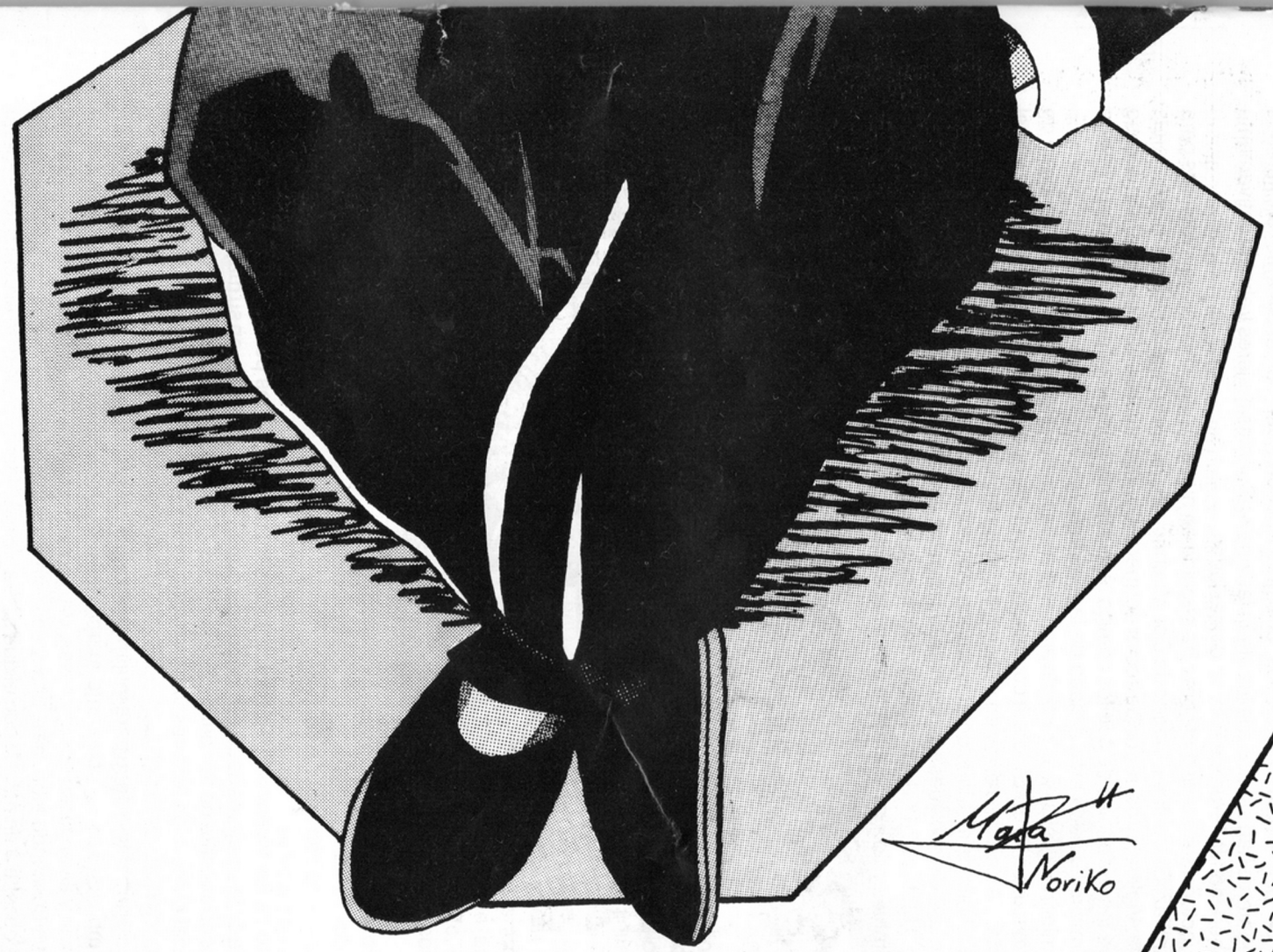
1-**STREET FIGHTER II TURBO** (lucha)
20 MEG - CAPCOM
2-**DRAGON BALL Z II** (lucha)
16 MEG - BANDAI
3-**SAILOR MOON** (arcade)
16 MEG - ANGEL
4-**DRAGON BALL Z** (lucha)
16 MEG - BANDAI
5-**RANMA 1/2** (lucha)
8 MEG - MASAYA
6-**CAPTAIN TSUBASA IV** (rol)
12 MEG - TECMO
7-**RANMA 1/2 II** (lucha)
12 MEG - MASAYA
8-**ROBOT 3rd WORLD WAR** (sd)
10 MEG - BANPRESTO
9—**DRAGON BALL Z** (rol)
8 MEG - BANDAI
10-**MAZINGER Z** (arcade)
8 MEG - BANDAI

Hummmm... me parece que demasiadas "Z" hay en esta sección. Como ezto ziga azí noz van a invadir toda la revizta.
(Con ustedeees... ¡El humor de Micky! -JJ)

MANGA TRUCO

RANMA 1/2 II

En la pantalla de selección de escenario en modo versus, presiona **X, R** y **A** simultáneamente y entrarás en un menú que te permite elegir a Happosai, hacer que la máquina se pegue a sí misma y cambiar el nivel de cada jugador, aparte de elegir el escenario.



Rumiko Takahashi

RANMA 1/2

OPINION

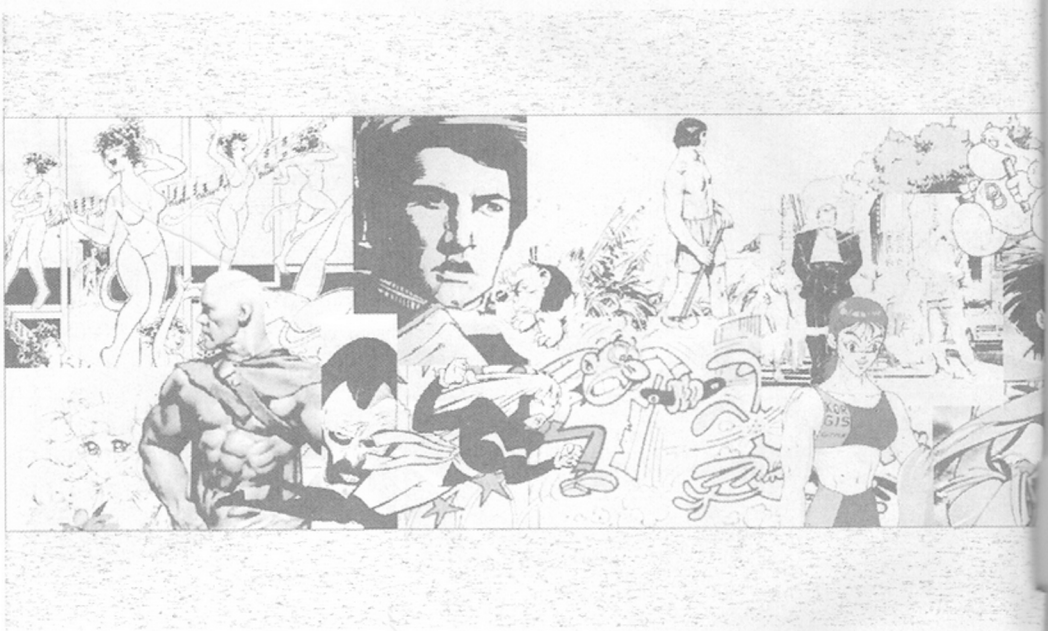
Aunque con ésta van dos seguidas, he elegido de entre todas las cartas de opinión otra que trata el papel de las chicas. Tema de actualidad en lo que a asuntos sociales se refiere.

¿Y LAS MUJERES... QUÉ?

"Otra chica, otra chica". Ese parece ser el saludo típico con el que muchas de nosotras nos encontramos cada vez que escribimos a un Correo especializado. ¿Tan raro es que a una chica le guste leer cómics?... Bueno, seamos objetivos. La verdad es que no nos prodigamos demasiado. ?¿Cuántas chicas se pueden ver semanalmente en librerías especializadas? ¿Cuántas chicas colaboran o han sacado a la luz algún fanzine? ¿Cuántas mujeres trabajan activamente en el mundo de la historieta, léase tebeo, cómic? Parece que no demasiadas.

Creo que hemos de partir de la trayectoria sexista que el cómic ha seguido en nuestro país -tebeos de aventuras para chicos (El Cachorro, El Guerrero del Antifaz, La Vuelta al Mundo de Dos Muchachos, Roberto Alcázar y Pedrín) e historias romántica para chicas (Azucena, Florita, Violeta)- y del reducido sector del mercado al que dichas historietas tenían acceso merced a la enraizada convicción entre los españoles de que los cómics "son sólo para niños" o "que son una perdida de tiempo que los adultos no pueden permitirse". Nada más alejado de la realidad.

¿Por qué en España tan sólo una minoría ha sido y es receptiva a las creaciones del 9º arte? El cómic. Una forma de expresión original y creativa, llena de frescura e imaginación, la combinación perfecta de texto e imagen, una poesía visual capaz de atraer con su fuerza y carisma... A pesar de ello y en vista de las arriba expuestas condiciones de marcado, las publicaciones tendieron a restringir su ámbito de distribución y los grupos más desfavorecidos fueron los menos rentables económicamente, lo cual se tradujo en una drástica desaparición de las revistas femeninas que, frente a las de varones, tenían un margen de lectores reducido. ¿Motivos? 1º.- La obsesiva idea de que los cómics eran para niños -muchos padres eran intransigentes a este respecto, prohibiendo explícitamente a sus hijos/hijas estas lecturas-. 2º.- Ausencia de cómics para chicas con argumentos que explotaran temas de mayor profundidad y realismo y que fueran más allá de la mera "novelita rosa" propia de jovencitas. Al estar destinadas a un público mayoritariamente masculino, los temas (violencia, acción), los protagonistas, el efectismo visual... se adaptaron a parámetros propiamente masculinos y las pocas féminas que aún estaban interesadas se vieron obligadas a tragar y tragar series donde sus homónimos femeninos se veían relegados al clásico papel de sufrida compañera del héroe (si no otros roles reflejo del machismo más encarnizado) y donde la temática no excedía -en algunos casos- la más pura violencia o el sexo, por poner algún ejemplo, obviándose una línea argumental que a la mujer interesa especialmente, como es el tratamiento de las vivencias personales y los sentimientos de los personajes.



¿Por qué existe desinterés por parte de las mujeres hacia el mundo del cómic? 1º.- Los autores, en su mayoría hombres, han dirigido sus obras a un público esencialmente no femenino. 2º.- No se ha incentivado la lectura de cómics en ningún ámbito, y si ello ha reducido el potencial número de lectores varones, que lo tenían todo a su favor, ¡cuánto más habrá afectado al público femenino!

¿Tendría que existir un cómic específicamente creado para mujeres? A determinadas edades (entre los 6 y los 18 años) las diferencias entre los gustos de ambos sexos son bastante marcadas. Sin embargo, a medida que la persona va formándose y madurando se complejizan y diversifican sus intereses, diluyéndose ese distanciamiento del que partíamos como premisa inicial. El lector adulto va buscando algo más, una respuesta a los interrogantes que la realidad cotidiana le va planteando, quizá una válvula de escape a un mundo con el que se siente más identificado o en el cual puede liberar las tensiones que va acumulando, puede que una creación que se apoye en valores configuradores de un mundo verdaderamente humano y que trascienda la crisis de planteamientos en la que en la actualidad nos vemos inmersos (¿creéis que la encontraría?).

¿Hombre o mujer no buscan esencialmente lo mismo? Los autores que se plantean creaciones profundas que vayan más allá del mero entretenimiento se basan en temáticas de interés amplio dirigidas a un público indiferenciado en cuanto

a sexo pero específico en tanto que es atraído por el estilo o la particular visión de un determinado artista. Creo que hemos encontrado un importante punto de conexión entre gustos que inicialmente parecían divergir. ¿Sería interesante un cómic exclusivamente basado en la acción y el dinamismo, desnudo de motivaciones? ¿No sería aburrida una historia pasiva donde únicamente tuvieran cabida los sentimientos? Una obra que aúne todos estos elementos, goce de calidad gráfica y de un buen guión puede atraer a públicos en apariencia heterogéneos.

¿Cómo ha influido la introducción del manga en este panorama? La gran aceptación que la historieta gráfica tiene entre el público japonés ha favorecido su expansión tanto en términos de géneros como de obras y autores. Los mangas abordan temáticas muy variadas desde muy diferentes ópticas, se dirigen a todo tipo de públicos y han conseguido lograr una aceptable simbiosis entre acción y fondo argumental que propicia su difusión en muy diversos ámbitos y estratos sociales. Su original grafismo, junto con el apoyo de interesantes guiones y la creación de personajes carismáticos susceptibles de interrelacionarse con ambientes de fondo realista y de intervenir en multiplicidad de situaciones, los convierten en obras populares (en el sentido de ser productos intermedios entre una oferta europea que ronda dos extremos, el elitismo y la vulgaridad) que arrasan en todos los mercados internacionales.

En definitiva... ¿y las mujeres, qué? En un mundo donde hace 100 años nuestras aspiraciones profesionales no tenían cabida hemos recorrido un camino importante. Año tras año se dan a conocer nuevas creadoras cuyo talento ayuda a promocionar ese arte tan escasamente difundido en España como es el de la Historieta Gráfica. Ojalá dentro de poco podamos disfrutar de las obras de aquellas que aún permanecen en el anonimato, estoy segura de que todos saldremos ganando con ello.

ROSA Mª CARMONA

(Agradezco la colaboración de Manuel, Mónica e Isabel. Probablemente a falta de las conversaciones que mantuvimos no me hubiera sido posible aclarar mis ideas acerca de este tema)

Querida Rosa:

Un par de cosas antes que nada; me alegra mucho comprobar que cada vez son más las chicas que nos escriben, y supongo que ésto será el resultado de un aumento de lectores del sexo femenino. El nº de correcciones ha sido muy reducido, cosa que no puedo decir de las redacciones de los "machos".

En general, estoy de acuerdo con todo lo que expones, y si bien no voy a tocar punto por punto tu carta, sí haré un breve comentario: cada vez son más y mejores las "creadoras" de obras de gran difusión y éxito internacional, y también son más cada vez las "interesadas" en el mundo del manga y del anime. Gracias y ánimo, chicas.

Santiago Forés, "MOONHUNTER"

AniMelomanías

Vampire Hunter D, la música

O el tetricismo tiene un límite... Y yo aún no he llegado al mío

Vampire Hunter D es un anime que comenté en un número anterior, y como dije en el artículo, una de las partes que más destacaban era la excelente banda sonora que le acompañaba. Una música sombría y oscura para un film sombrío y oscuro. Puedo asegurar que nunca he oído nada semejante, ni en la dramática Carmina Burana ni en la romántica "Love Song for a Vampire" del Drácula de Coppola.

Esta banda sonora ha sido creada por **Tetsuya Komuro**, quien ya había compuesto anteriormente para varias series animadas, pero nunca había alcanzado tal grado de perfección (no confundir con Célula (Vaaaaaale, Javi, ya sé que es muy malo, venga bórralo si quieres)), ni parece que lo haya conseguido posteriormente en otros trabajos. La versión que fue editada hace unos años en España bajo el título"Cazador de Espíritus" estaba muy bien doblada (mejor que "algunas" que están doblando últimamente), y conservaba intacta la mayoría de su música de fondo. Aún así, no hay comparación con escucharla directamente del CD, en el cual notamos íntegramente la calidad de la misma. Mas hay que tener muy en cuenta al escucharlo que esta música se creó para acompañar cada situación o movimiento de los personajes, por lo cual se quedaría un poco "sosa" si no has visto la película.

Fue todo un acierto por mi parte el encargar el Compacto (gracias, Juan, por la gran paciencia que demostraste en el pago) y recomiendo que a la hora de adquirirlo lo tengáis muy presente como uno de los mejores que hay en mercado (bueno, bueno, pero tened también en cuenta que este señor es muy raro, ¿eh? -JJ).

Además, contiene un gracioso poster en su interior, que al igual que la excelente portada, está dibujado por Yohisitaka Amano, diseñador de los personajes del film.

Y bien, vayamos ahora al desglose:

CD 1: El tema de presentación del anime, que suena mientras Doris avanza entre las sombras y se encuentra con el mismo Conde. Posiblemente ésta sea la música más tétrica y misteriosa de todo el compacto, lenta, apasionante, impresionantemente terrorífica (sí, sí, ya he dicho que es un poco raro -JJ).

MUY BUENA

CD 2: Muy rápida, pero quizás resulta un poco repetitiva al principio. Nos encontramos ante la menos atractiva del conjunto. Fuertes y altas notas empiezan a sobresalir entre la monótona melodía y, con el lento susurro del viento como fondo, finaliza.

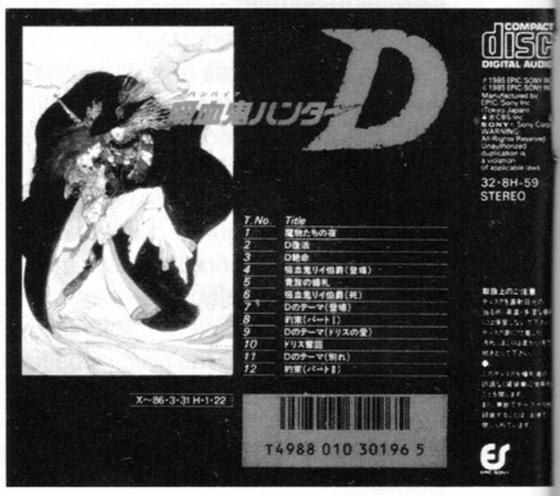
REGULAR

CD 3: Se trata de una música de persecución a piano, que al igual que su antecesora comienza de una manera repetitiva. Pero todo va calmándose, la música va volviéndose cada vez más misteriosa, con pesadas notas que asemejan el sonido de gotas de agua cayendo. Súbitamente se escucha un extraño sonido metálico cada vez más próximo. De pronto, todo se rompe ante la aparición de una música alta e impresionante (la llegada del Conde), y tras ésto vuelve a hacerse cada vez más lenta y misteriosa hasta que se extingue. Es la canción más larga del compacto.

MUY BUENA

CD 4: Se caracteriza por un principio tétrico, que dura unos cincuenta segundos. De pronto, algo empieza a añadirse a la música y la melodía cambia, se vuelve más pesada, cada vez más misteriosa y dramática. Finaliza con una melodía desesperanzadora que va arrastrándose hasta desaparecer en una triste escena con un horrible gemido (glup -JJ).

BUENA



CD 5: Comienza de una forma estrepitosa, como si se tratase de basura arrastrada por el viento. Entonces empieza a sonar una romántica sinfonía junto al sonido de fondo, cada vez más alta, mientras que el viento gime llenándolo todo de melancolia. Desearías que fuese más larga.

BUENA

CD 6: El combate. Empieza con una música alta que va subiendo y bajando. Hay pequeños cambios de una estrofa a otra con cortos temas románticos. La música suena con más fuerza, oscura, casi satánica, y hace que se te erice el cabello. Más y más fuerte, hasta apagarse con un aire de misterio desesperanzador en el que algo cortante se desliza a través de la lluvia (¡¡mamáaa!! -JJ). Esta última parte es especialmente triste.

MUY BUENA

CD 7: ¡Aquí llega!, el tema central de la película, la llegada de D. Comienza con el sonido del viento, dramático, misterioso. La música suele detenerse unos instantes y vuelve a sonar... Ésta es una melodía totalmente indescriptible, triste, emocionante, misteriosa, en la que la música es la respuesta de cada acción del personaje. Se detiene lentamente hasta apagarse...

EXCELENTE

CD 8: A partir de aquí llega la música romántica del compacto, con emotivas melodías de piano y bellos acustes ascendientes (no, yo tampoco sé qué es eso -JJ). Es tan delicada que se introduce en tus entrañas y te emociona de una manera incomprensible. Los sintetizadores, casi inaudibles, dan una sensación de total tranquilidad.

BUENA

CD 9: La tentación, la música más triste y romántica, con la que D lucha entre el amor que siente hacia Doris y el ansia por su sangre. Empieza lentamente y se transforma en una variación del tema principal más pausado y pesimista, pero en el que pierde el aspecto misterioso que tiene el original.

MUY BUENA

CD 10: Comienza muy lenta y tranquila, pero poco a poco empieza a llenarse de misterio. De pronto, se hace cada vez más rápida, y la melodía toma cierto parecido con la de la tercera pista, para finalizar con un nuevo tema romántico.

BUENA

CD 11: EL FIN. Con mucho, ésta es la mejor pista de todo el compacto. Se trata de una nueva variación del tema central, lenta, rápida, romántica, misteriosa, dramática... Todo se halla resumido en una sola melodía que acompaña al oscuro personaje hasta perderse en el horizonte. Posiblemente es la mejor música que he escuchado, incomparable incluso con la música de Totoro o la de -Glup- Kimagure (lo siento, Juan, Alex, ¡frustraos!). No se puede describir, tienes que oírla.

NO TENGO ESCALA DE VALORES SUFICIENTEMENTE ALTA

CD 12: Esta melodía a piano es todo un misterio para mí, ya que no aparece en ningún momento en la película. ¿Habrán decidido no ponerla, o simplemente es una canción aparte? Como ya he dicho, no tengo ni la menor idea, pero lo que sí sé es que es la segunda mejor sinfonía que aparece en el compact y, sin duda, la más melancólica.

Bueno, espero que mi opinión os haya servido de algo, y recomiendo -esperando no ponerme muy pesado- a todos los amantes del misterio que lo escuchen, y espero que les guste tanto como a mí. Ahora tengo que dejaros, pues me espera (¡Cállate ya, Renfield! Todavía no ha salido el Sol) un viajecito a Italia (¡vaya, hombre, otro loco más con mascota lovecraftiana! -JJ).

Esperemos que no tenga que repetir OTRA VEZ el artículo porque Javi y su maldito PC no puedan leer un simple .DOC de Atari (ay, Señor, lo que hay que oír -JJ).

DARKMIND

Y ahora, una pequeña guía de términos del mundo de los CDs de Anime, traducida de los ficheros del INTERNET que nos envió **Manuel Castro**, y que eliminará las incógnitas a la hora de seleccionar los títulos que os interesen.

Clases de CDs de Anime:

-**BGM**: Background Music, lo que en España se ha dado en acronimizar como BSO, de "Banda Sonora Original". Se trata de eso, de la música original del sonido de fondo de la película, pero no implica ni mucho menos que haya de contener las canciones de la película, si existen (sobre todo teniendo en cuenta que puedes empaquetarlas en otro CD y hacer más negocio con ellas).

-**CDV**: Compact Disc Video. Un CD que contiene pistas de vídeo reproducibles en un equipo LaserDisc pero no en uno de Disco Compacto, y pistas de audio que sí pueden reproducirse en los dos. Es, a todos los efectos, el equivalente para LaserDisco de los CD-Singles. No confundir con el CDV mencionado en las noticias USA del pasado MangaZone (aún no sabemos qué acrónimo se usará para los CD-ROM de vídeo, porque parece que la moda va a ser llamar al estándar "Digital Video").

-**Drama Album**: consiste en la grabación del sonido de una película, serie u OVA, diálogos y todo, tal cual. A veces se graban álbumes dramáticos ex profeso, sin film de origen en absoluto, al estilo de las dramatizaciones radiofónicas.

-**Hi-Tech Series**: versión de la BSO hecha con sintetizadores. La última vez que piqué en una cosa así fue cuando compré la BSO de "Battlestar Galactica" y no me fijé en los intérpretes ("The Saturnos Band", mira qué facha). A lo mejor no estoy siendo justo, pero, en principio, no fiarse ni un pelo.

-**Image Album**: aquí siento no poder ser preciso, pues la explicación americana no es muy clara. Diríase que se trata de una distribución temática de la música (que podría incluir composiciones nuevas basadas en las originales), en función de aspectos de la animación tales como los personajes, los ambientes, la aventura. También parece dar cabida a los temas de la BSO no incluidos inicialmente en la selección de los discos BGM. Sería bienvenida cualquier aclaración vuestra, si sabéis darnos una definición más exacta.

-**Symphonic Suite**: composiciones sinfónicas basadas en los temas de una BSO. Suelen hacer pleno uso de la orquesta, y consistir en variaciones más extensas sobre el material original. Son bastante recomendables como complemento a una BSO, al expandir su horizonte emotivo, especialmente para los aficionados a las Bandas Sonoras orquestales.

Y, dentro de las descripciones en el desglose de las pistas de un CD, clases de pistas (o de temas):

-Opening theme, o tema de apertura: es la música de la cabecera (o "genérico") y títulos de crédito iniciales de la película o de los episodios de una serie.

-Ending theme: lo mismo, pero de los créditos del final.

-Eye Catch: el pedacito de música y animación que sirve para pasar a los anuncios o para volver de estos a la historia.

-Insert Song: una canción vocal empleada repetidamente como parte de la BSO y no como canción cantada por un personaje. Por ejemplo, varios de los temas de Mazinger Z.

Y eso es todo por esta vez. El mes que viene, más. ¡Buena caza!

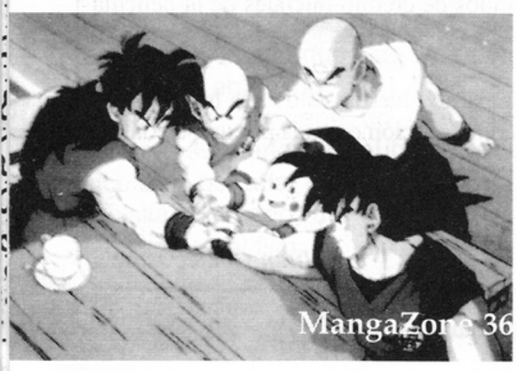
Juan Gómez Martín

DRAGONBALL Z

Las películas

La Super Batalla

Ésta es la sexta entrega de Dragon Ball, la tercera de las películas de la etapa Z que saca al mercado Anime Video. En ella se desvela el origen de Kakarotto, o Son Gokuh para los amigos, como miembro de los Saiyajins o Guerreros del Espacio. Y todo comienza cuando una nave espacial se acerca a la Tierra, esperando encontrarla devastada gracias a Gokuh y encontrándose con un planeta verde y lleno de vida. Sin embargo, este hecho no parece importar mucho a sus ocupantes, pues les permitirá plantar en el planeta las semillas del Árbol Sagrado, cuyos frutos les permitirán convertirse en los seres más poderosos del universo (se ve que en el universo dragonbolero no hay otra preocupación aparte de la de saber si fulanito es más fuerte que menganito o viceversa, y me voy a cargar tu planeta porque yo soy yo y soy más fuerte y bueno pero mi papá es bombero y le puede al tuyo). Sin embargo, el hecho de que sepan de la existencia de Son Gokuh y de su misión original en la Tierra ya hace sospechar. Y efectivamente, el jefe de la nave que se acerca a la Tierra es también un Guerrero del Espacio, uno de los pocos que quedan. Tras la caída de la nave en la Tierra (porque a eso no se le puede llamar aterrizaje), y a causa de ella, se produce un incendio en el bosque donde han ido nuestros amigos de acampada, y tras conseguir entre Krilin y Son Gohan apagar el fuego, deciden invocar al Dragón Sagrado para que restaure el bosque y los animales no pierdan su hogar. Tras los títulos de crédito iniciales, que acompañan a la búsqueda de las Bolas de Dragón, comienza la acción (por cierto, aquí se muestra el origen de la amistad entre Son Gohan y su mascota, el "dragoncito" o drac volador).



Los invasores plantan la semilla del Árbol Sagrado, que comienza a desarrollarse a una velocidad de vértigo, arrasando con sus raíces todo el planeta y cubriendo todo el cielo con sus ramas. El Árbol va absorbiendo la vida y la energía de todo el planeta, acumulándola en sus frutos. Sin embargo, Kaito avisa a Son Gokuh del destino que aguarda a la Tierra, y todos los amigos se reúnen para luchar contra los invasores y destruir el Árbol. Ésta es la oportunidad de ver en acción a Yamcha, Ten Shin Han y Chaos, mientras luchan contra los secuaces de Verdak, el Guerrero del Espacio (aunque tampoco es que consigan gran cosa). Sin embargo, será Gokuh quien salve la papeleta, aunque por poco tiempo. Verdak reconoce en Son Gohan a uno de su raza y, tras hacerle crecer la cola (vete tú a saber cómo) crea una luna artificial y obliga a Gohan a mirarla, desencadenando su transformación. A partir de aquí los acontecimientos se precipitan, pues Gokuh se ve obligado a intentar detener a su hijo, mientras Verdak disfruta del espectáculo. Y la vida en la Tierra sigue muriendo. ¿Será capaz Gokuh de vencer a Verdak y destruir el Árbol Sagrado? (qué pregunta más estúpida).

La animación sigue siendo muy correcta, en la misma línea de la serie, e incluso con algunos momentos más que correctos, y la diferencia siguen marcándola los efectos especiales, aunque esta es una de las películas de Dragon Ball que menos abusa de ellos. A decir verdad, en algunos momentos llegan a echarse en falta algunos toques más de espectacularidad, aunque por otro lado, la historia es una de las más entretenidas de toda la saga. Muy efectistas los hologramas que aparecen en la nave de Verdak, aunque son todavía mejores los de la siguiente película. La narración de la historia es muy fluida y rápida, como caracteriza a toda la saga, y el momento final del duelo entre Verdak y Gokuh recuerda a los mejores westerns de Clint Eastwood. Lástima de repetitividad en las técnicas de Gokuh. Y de doblaje.

El Super Guerrero Son Goku

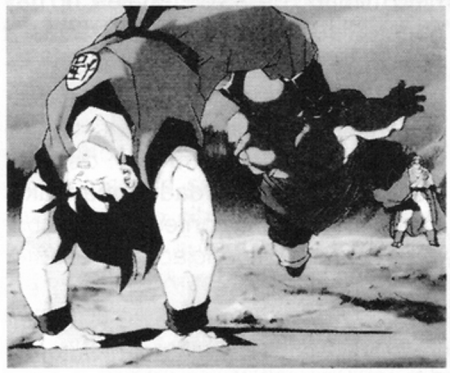
Empezamos bien. Un planeta se dirige a la Tierra, y la colisión parece inevitable. El padre de Bulma detecta vida en él, así que no pueden utilizarse misiles para destruirlo, por lo que el

desastre parece inevitable. Sin embargo, Gokuh y Krilin se disponen a desviarlo de su curso sin destruirlo... y fallan miserablemente, pero inexplicablemente el planeta pasa rozando la Tierra y estalla (y al estallar no destruye la Tierra, toma ya), originando mareas gigantescas y terremotos. Sin embargo, una nave gigantesca ha aparecido en medio de una ciudad, y de ella bajan unos seres enfundados en trajes espaciales que reclaman el planeta como propiedad de un tal Rey Slug. La gente empieza con las risas hasta que los invasores comienzan a desalojar la plaza a rayo limpio. Mientras tanto, en el interior de la nave, un extraño anciano verde encapuchado ingiere sin cesar píldoras mientras pregunta a sus técnicos cuánto se tardaría en acomodar el planeta a sus necesidades. Y no parece tener demasiada paciencia. Ni buenos modos. De esta forma, se despliegan multitud de ingenios que comienzan a hacer el planeta utilizable como nave para los invasores, mientras la atmósfera es oscurecida con la ayuda de un generador de nubes, para impedir el paso de los rayos del Sol y crear un hambiente más acorde con los gustos de los nuevos inquilinos. Ni que decir tiene que este nuevo ambiente no es muy saludable para los terrícolas.

Sin embargo, la atención de Slug se ha dirigido hacia las Bolas de Dragón, pues conoce su leyenda, y a través de la mente de Bulma descubre su secreto. Tras apoderarse del radar, manda a sus soldados a buscarlas, e invoca al Dragón Mágico, pidiéndole que le dé de nuevo la juventud y el poder que tuvo antaño. Y dicho y hecho (así da gusto, hombre), su poder se multiplica. Mientras tanto, gracias a Yajirobai, Gokuh y Krilin se recuperan de su intento de detener el planeta errante (que por lo ya visto no era tan errante) y se dirigen a detener a Slug. Sin embargo, Son Gohan, ya recuperado de la primera paliza recibida, les ha tomado la delantera, y junto a Piccolo ha vuelto por sus fueros. Sin embargo, vuelve a ser apaleado y sólo gracias a la intervención de su maestro salva la piel (me pregunto qué haría este muchacho sin la espalda de Piccolo para protegerle, ahí se las den todas). Gokuh llega *in extremis* en su rescate, y demuestra por qué es él el gallo del corral, al estilo del primer encuentro con las fuerzas especiales de Freezer en Namek. Sin embargo, cuando Slug hace su aparición, resulta evidente que Son Gokuh no está a su altura. ¿Encontrará fuerzas para superar el inmenso poder del Rey Slug, o sucumbirá como una asquerosa rata callejera atrapada bajo las ruedas de un camión de Danone? (sí, sí, ya sé, otra pregunta estúpida, pero hay que darle algo de suspense, ¿no?).

A partir de este título, la animación empieza a distanciarse de la simple corrección. Pese a que el dibujo tiene bajones momentáneos en algunos pasajes (sobre todo cuando Son Gokuh se transforma en Super Saiyajin), que sugieren un cambio de estudio de animación para esas secuencias (no sé si sabréis, o si ya he comentado anteriormente, que no hay un sólo equipo de animadores para Dragon Ball, sino dos o tres estudios que se turnan para

realizar la serie, pues de otro modo no les daría tiempo a realizar todos los capítulos, lo cual origina la diferencia de estilos de dibujo que se puede ver



a lo largo de ella), la animación es muy buena en general, llegando a momentos brillantes, a lo cual ayudan algunos de los efectos especiales más espectaculares de toda la saga. Como ya he dicho antes, los hologramas que aparecen en las pantallas de la nave de Slug son, como diría Micky, "una caña", y la historia también es buena, aunque la mediocre traducción (más que mala, no demasiado ajustada al original) la hace un poco confusa.

Krilin, inmenso. No perdérsela.

The JavHunter

P.D. *No hagáis caso de la carátula de La Super Batalla. Begeta no aparece.*

MAESTROS DEL MANGA

Bueno. En este número Gonzalo Blas Tello ha solicitado tener el placer de informaros acerca de la vida y milagros de Masamune Shirow, mangaka revelación de la última década. Sin embargo, y antes de que empecéis a leer, todos los demás queremos dejar claro que cuando lo recogimos de pequeño se nos cayó del brazo y sufrió una sorprendente alteración de su líbido, lo cual le ocasiona intermitentes ataques de lascivia machista acompañada de sobredosis salivares durante los cuales realiza compras pornográficas de las cuales reniega cuando no está solo. Así pues, sensibilidades feministas, pasen seis páginas.

Masamune Shirow

Es un gran autor, dibujante y guionista. Masamune nació el 23 de Noviembre de 1961, en Kobe, una gran ciudad situada en la Bahía de Osaka. Es una de las ciudades con mayor concentración industrial, además de ser el puerto más importante del país. Debutó en el mundo del manga profesional con la obra Black Magic, en Atlas Magazine, a la edad de 21 años, en Febrero de 1983. Y aunque nunca había estudiado para mangaka, sí que tenía experiencia en dibujo y como colorista, pues estudió en la escuela de arte de Osaka. Masamune continuó su obra con Appleseed, pero ya en otra editorial, la Seihinsha. De esta empresa también obtuvo un gran apoyo, sobre todo de su director Harumichi Aoki, y es que Masamune parece el niño mimado de las editoriales, no hay director que no lo anime. Gracias a Shirow, la revista de Seishinsha accedió al primer lugar de ventas.

Gracias a sus relaciones con el senor Aoki, Masamune decidió comvertirse en un verdadero mangaka. Como el mismo ha confesado, su dibujo se ha visto influenciado por el autor de Space Cruiser Yamato, Reiji Matsumoto, en su época de estudiante de Básica, y también por el autor de Gundam, Yoshiyuki Tomino, pero su nota curiosa es que, a causa de tener como actividad extraescolar el hacer ejercicio (en concreto, ser atleta), solo podía verlo cuando se encontraba enfermo o lesionado. También ha tenido infuencias de Haruhiko Mikimoto, autor de Macross en su época de estudiante de instituto, acercándose ya a las fechas en las que empezó a dibujar Black Magic. De ahí el parecido de sus mechas.

Masamune lleva una doble vida. De día es un anónimo profesor de un instituto japonés, pero por las noches se transforma en el perverso Mr. Masamune Shirow. Es como una especie de Dr. Jeckill y Mr. Hide. Nadie sabe su verdadero nombre, y pocas personas saben cómo es físicamente. Esto le permite dar clase a sus alumnos del instituto sin verse agobiado por la multitud de fans que tiene entre ellos. El nombre de Masamune viene de una de las más famosas espadas de samurai, a causa de su gran temple y fino diseño, aunque este nombre le suena muy duro. Piensa que el sonido "mas" suena muy fuerte (excentricidades de los genios), y le gusta más que le llamen Masakuni, además de porque Masamune se está volviendo un nombre popular entre las marcas de sake. Y Shirow viene de "shi", samurai, aunque también se puede leer como la unión de "diez" y "uno" (en japonés, claro está), o como el nacido en undécimo lugar, o por haber nacido en Noviembre, y "row" que viene de "hombre joven" y de su amor por el Kendo (esgrima con bastones japonesa). En conclusión, Shirow se puede traducir como Joven Samurai.

Desde sus comienzos profesionales, Masamune no ha dejado de trabajar para Seishinsha. En este periodo, y como todos sabemos, ha creado series tan fantásticas como Dominion Tank Police, Orion y Kokaku Kidotai (Patrulla Especial Gosht), y por ahora no piensa en terminar sus relaciones con ella. Y es que pocas le pueden ofrecer la amistad que existe entre él y el señor Aoki. El hecho es que Masamune podría vivir perfectamente como mangaka, pero en cambio sigue siendo profesor. Ésto se debe a que considera defectuoso el sistema educativo japonés, y por otro lado la vida como mangaka, aunque le guste dibujar, no logra llenarlo completamente. Es el responsable, junto con Otomo, de que el manga alcanzase la fama en los Estados Unidos de Norteamérica. Desde ese momento, son muchos los que han suspirado porque su obra continuase, y ahora podemos disfrutarla en español. No toda, pero ya caerá. Y el tiempo dirá si tengo razón. Aún así es una lástima que obras tan preciadas como Kokaku Kidotai u Orion no vayan a tener una esperada continuación. La única que tiene más probabilidades de continuación es Appleseed, pero cuándo, no se sabe. Quiere dejar pasar algún tiempo para descansar esa obra y dedicarse a otros proyectos que tiene en mente (en principio el vol. 5 de Appleseed está previsto para 1995, según el propio autor apunta vagamente -JJ).

Y otra gran obra que esperamos con ansiedad que sea importada es el Intron Depot 1 Artbook en donde se encuentran recogidas las mejores ilustraciones en color de este maravilloso dibujante, pero de éste ya os hablaré en otra ocasión. Tras él aparecerá el segundo volumen, Intron Depot 2, que se espera para dentro de 4 ó 5 años, ahí es nada, y el Exon Depot 1, que tardará aún más en aparecer.

Las muñequitas Masamune

Ésta es la parte que a mí más me gusta, e imagino que a más de uno de vosotros también (pilluelos). Hablar de las "nenas" Shirow es describir a unas mujeres despampanantes, cuyas hermosas curvas nos llevan a un delirio de sensualidad y belleza, casi de niveles sobrehumanos (ay... -JJ). Largas y torneadas piernas, acabadas en unos delicados pies, normalmente de uñas esmaltadas en un rojo pasión. Las [illegible] comienzan en un precioso [illegible] de aspecto duro y respingón [illegible]y ay... -JJ), que nos hace enloquecer y en el que más de una vez podremos observar el reflejo de la luz. Si continuamos subiendo por las tersas caderas sin abandonar la endidura de la espina dorsal, y damos un pequeño giro de ciento ochenta grados hasta el pequeño ombligo, nos encontraremos por encima del monte de venus, y tendremos ante nosotros una hermosa pared abdominal (oh dios mío... -JJ), de un aspecto terso y a la vez de una dureza envidiable. Después de este pequeño rodeo nos daremos

cuenta de que la cintura de estas féminas no mide más de sesenta centímetros de circunferencia. Siguiendo con la ascensión (no babeéis) llegaremos al busto. El señor Masamune nos muestra a unas mujeres con unos senos altamente sugerentes, que si bien no son iguales en tamaño en todas sus protagonistas, sí comparten sensación de dureza, y su erguidez desafía a la ley de la gravedad (bueno, yo en realidad a éste tío no lo conozco... -JJ). Estas mujeres hacen gala de ellos, y/o las encontraremos en las posturas más excitantes, mostrándoslos pero de forma que siempre quedemos con las ganas. Después de abandonar esos preciosos montes, no sin antes tener que forzar a nuestros ojos a seguir el camino ascendente, llegamos a un largo y esbelto cuello, el cual nos conduce a un rostro angelical, que nos enseña unos labios carnosos, con forma de corazón, que despiertan una sensualidad peligrosa (el resto de la gente dice que ellos tampoco lo conocen... -JJ). Todas ellas están agraciadas con una dulce nariz pequeña y respingona (a mí me parece que no son humanas, porque con esa nariz no se puede respirar, son muy pequeñas), y como toque final se le da a la nariz un pequeño retoque de sombreado. Nuestros ojos continúan su curso para llegar a otro de los puntos más fascinantes de estas delicadas ninfas: sus ojos. Éstos son grandes, con hermosas pupilas brillantes y a la vez profundas. El ojo se alarga hasta dar un toque rasgado, lo que les da un magnetismo que nos hipnotiza y nos deja indefensos ante ellos (y es que a mí me recuerdan a la bella Ava Gadner), misteriosos, llenos de una profunda delicadeza que parece decirnos que nos acerquemos, que vayamos junto a ellos. En definitiva, hechizadores. El modelo de peinado es diverso. Estas mujeres lucen largas y finas melenas, pasando por cortes más deportivos y cómodos, a la manera masculina. Lo bueno es que todos les quedan bien. ¡Ahhh! Casi se me olvidan los miembros superiores ("uséase" brazos), delicados y finos, pero en los que podremos distinguir una suave musculatura que delata las largas horas de gimnasio a las que se ven sometidos. Aún así, sus miembros son alargados y hermosamente proporcionados. Al final de ellos encontramos unas hábiles manos, con unos largos y finos dedos, decorados con unas largas uñas esmaltadas en vivos colores, que las llevan al límite de la femineidad.

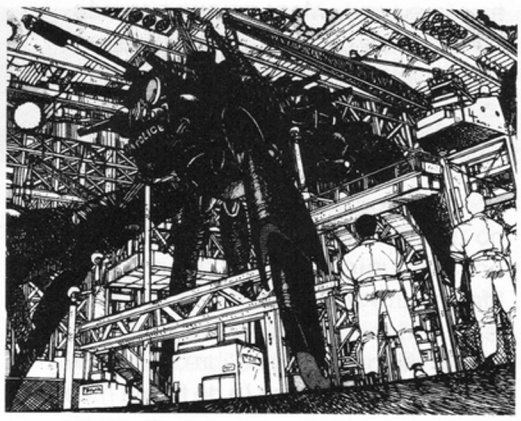
Después de este brevísimo comentario (¿brevísimo? ¡¡¿brevísimo?!! ¡¡A ver, mi látigo...!! -JJ), hay que decir que tienen cuerpo de diosas, pero son más peligrosas que la misma muerte. Estas mujeres manejan las armas como el que maneja un bolígrafo, se comportan como verdaderos demonios de la naturaleza. Cuando entran en acción, cosa no poco frecuente, se transforman en verdaderas tigresas capaces de devorar a quien se interponga entre ellas y sus objetivos. La otra cara de la moneda es su delicadeza ante lo que aman. En ellas puedes encontrar una gatita tierna, mimosona y a la vez extremadamente juguetona, con quien nunca te podrías aburrir. Estos dos caracteres contrapuestos se intercambian desconcertantemente, pasando del uno al otro en un "plis-plas".

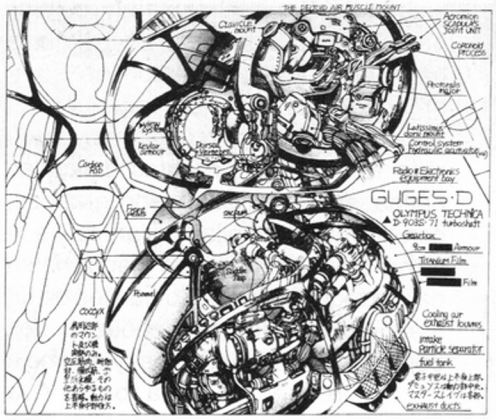
En lo que se refiere a formas de vestir, hay que reconocer que Masamune es todo un diseñador. Viste a sus féminas con los más exhuberantes e incitantes vestidos, como trajes de ajuste máximo que se adhieren a su piel marcando todas las deliciosas curvas de sus voluptuosos cuerpos (por favor, señorita, no me pegue más, que le juro que no le conozco -JJ), o lujosos trajes de noche con generosos escotes tanto por el busto como por la espalda, pasando por ajustada ropa de combate que nubla los sentidos (toma, así cualquiera, los deja "lelos" y no pueden defenderse) (oh dios mío oh dios mío... -JJ). Las mujeres Masamune son guerreras por naturaleza, y debido a ello saben manejar armas de todo tipo y calibre, incluyendo los exoesqueletos (o de forma más sencilla armaduras capaces de multiplicar las habilidades humanas y además proporcionar una protección blindada). El caso es que estas armaduras necesitan que el piloto sea flexible, esbelto, y que exista el máximo contacto entre el habitáculo del piloto y su piel, lo que hace que las pilotos las manipulen vestidas con delgadísimos trajes que cubren lo mínimo para facilitar este contacto, o que en el mejor de los casos los piloten totalmente desnudas, con lo que podremos disfrutar de una excitante visión del cuerpo de la piloto.

(oye, y esta carta que ha llegado, ¿por qué hace tic-tac? -JJ)

La tecnología Masamune

He aquí la mejor amiga de estas mujeres (bueno, para aquellos de vosotros que no hayáis leído la parte anterior, os diré que todas las mujeres Masamune utilizan estos aparatitos como verdaderas expertas). La tecnología es otro punto fuerte a destacar en este autor. Masamune crea unos argumentos que se desarrollan en un ambiente tipo ciberpunk, y debido a ésto en todos sus mangas encontramos como el hombre (mejor dicho la mujer) tiene que depender de una máquina para lograr alcanzar los propósitos deseados. Las máquinas de este señor pasan por exoesqueletos, que cubren al piloto total o parcialmente, encontramos tanques con orugas tractoras de un diseño un tanto excéntrico (Dominion) (en realidad no fue Shirow quien diseñó a Bonaparte -JJ), artefactos voladores con forma de mariposas, androides policías de más de dos metros y que además comen (con lo que cuesta ganarse el pan de cada día, imaginaos tener que alimentar a vuestro propio robot). También podemos encontrar ciborgs que se vuelven locos, o una civilización futura en la que la humanidad ha sido sustituida por seres cibernéticos que se comunican por medio de cables (Pa-





trulla Especial Gosht), terraformación de planetas, o mezclar a la vez tecnología y magia todo en una misma época y lugar. Armaduras de combate, armas de partículas cargadas, y un sinfín de armas y cachivaches futuristas que harían las delicias del más pintado en temas de ciencia-ficción.

Después de este ligero recuento de la tecnología que el cerebro de este mangaka es capaz de desarrollar llegamos a la convicción de que Masamune ha logrado llegar a la eufemística perfección del estilo futurístico, pues algunos de sus argumentos logran mostrarnos lo que alguna vez podría ser verdad. Por poner un ejemplo está el de los exoesqueletos. Estas armaduras que adoptan diversidad de apariencias, ya sea humana o animal, pueden realizar cualquier movimiento que su piloto se vea capaz de hacer, pero con una ligera dificultad: estos exoesqueletos son dos veces más grandes que un humano, con la consecuente limitación de espacios.

En cuanto a los medios de transporte, son de lo más variado, desde cruceros de combate que funcionan por medio de conjuros mágicos, y que gracias a ello logran hacer viajes interdimensionales (pero con escalas, ya que sus tripulantes no pueden resistir hacer el viaje de una sola vez, por lo que deben ser sustituidos cada cierto tiempo; o sea, una especie de diligencia tipo Wells Fargo, pero en vez de cambiar los caballos, se sustituye a los magos) a coches de todo tipo, helijets de divertidas formas y diseños, futuristas bicicletas, armaduras medievales transformadas en exoesqueletos, sin olvidar los edificios inteligentes, microcircuitos de crecimiento, etc, etc...

Como veis, Masamune es toda una cabeza privilegiada; pero lo más agradable es que los aficionados a la tecnología podemos disfrutar de unos excelentes apéndices, donde se nos explica con todo detalle el funcionamiento de las armas, vehículos y demás complementos que él diseña, algunos con bases reales y otros totalmente fantásticos.

Las obras Masamune

Como ya dije al principio de este artículo, Masamune es el creador de Black Magic, Appleseed, Dominion, Orion y por último esta Patrulla Especial Gosht. La mayoría de estas obras cuentan con su versión anime, a excepción de las dos ultimas que por ahora no han visto la luz en este formato.

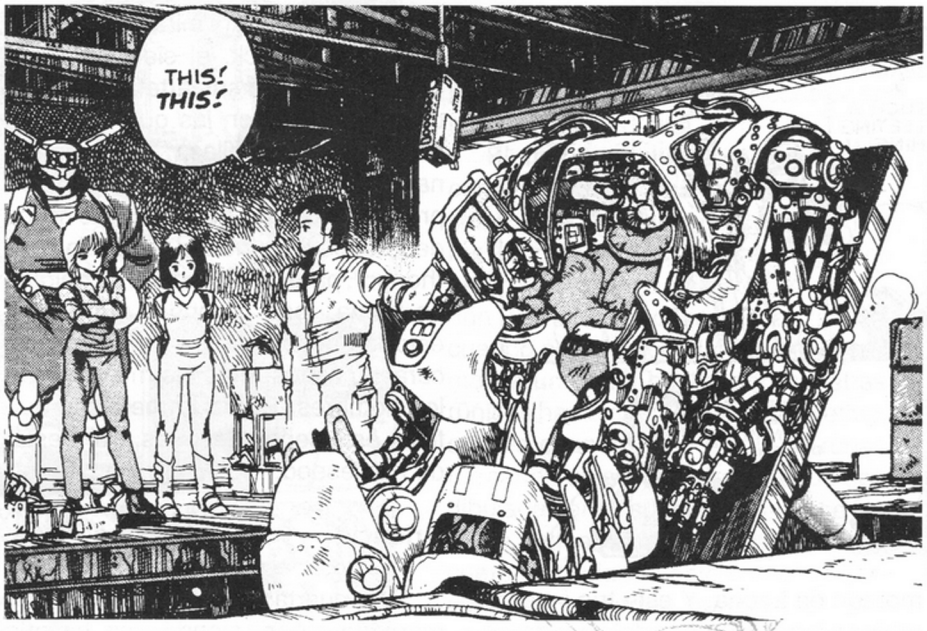
Black Magic

Fue la primera obra de Masamune. Con ella debutó en el mundo de los mangas, de ésto hará ya como unos trece años, rondando Febrero de 1983. El argumento de este manga es sencillo: Todo sucede antes de que la Tierra fuera un planeta verde, hermoso y habitable para nosotros los humanos. Por ello se nos translada a Venus, un planeta donde una civilización altamente avanzada, y bajo la opresión de un duro gobierno, crea un plan para terraformar el planeta Tierra ("uséase", transformar un mundo inhabitable en un planeta fértil y sano para la humanidad). Pero no todo el mundo está de acuerdo con este proyecto. Un grupo, que no ve nada de práctico en transformar un planeta, decide sabotear el trabajo, y manda a un comando a destruir los terraformadores, y con ello desarticular el proyecto. Este comando logra apoderarse de un submarino nuclear armado, que está destinado a la proteccion de los equipos encargados de manipular el material allí enviado, y decide que lo mejor es lanzar toda su carga de misiles atómicos contra los terraformadores. La destrucción fue llevada a cabo, pero ésto también causó un holocausto nuclear que abortó el proyecto para siempre.

Mientras, en Venus, un grupo de hombres se dedica a jugar con la magia, y por una de estas, invocan a una especie de ente mágico-negro, que se convertirá en nuestra protagonista. Ella se llama Duna Typhon, y a partir de este momento se unirá a la rebelión contra el gobierno tiránico. Como podéis ver, los mangas de Masamune, ya desde sus comienzos, unen la magia a la tecnología. Él logra desde sus principios una compaginación maravillosa, con lo cual hace creíble cualquier aspecto que la ciencia-ficción no admitiría. En definitiva, para ser el comienzo de un guionista novato, no me parece nada malo. Otra cosa muy diferente es el aspecto gráfico. En él podemos apreciar las reminiscencias de la influencia de los *Shojo mangas* (mangas destinados a las jóvenes). Aún y con esto, el dibujo sigue siendo excelente. Por lo que podemos ver, en sus comienzos Masamune dibujaba a los hombres bastante guapetones. Debe ser que a medida que uno envejece, el estilo masculino también va degenerando.

Este manga consta de cuatro volúmenes, aparecidos en Atlas Magazine (qué lástima que no fueramos nosotros), y en diciembre de 1985, casi tres años después, Seishinsha lo volvió a reimprimir, pidiendo a Masamune que realizara nuevas portadas para esta reimpresión.

Black Magic también cuenta con una versión anime, basada en el segundo capítulo de esta serie, pero con unas pequeñas diferencias en cuanto a con-



texto. La primera es que no es una civilización venusiana, sino que se nos traslada a un futuro próximo, en donde los androides, o robots con aspecto humano, son de lo más común. Pero como siempre el gobierno hace cosas que nadie debía haber pensado hacer. Se estudia el diseño de dos robots capaces de penetrar las líneas enemigas, llegar a su objetivo y destruirlo antes de que éste se de cuenta de lo que está sucediendo. Pero, en el traslado de estos androides experimentales, el vehículo sufre un accidente y los dos androides quedan libres, por lo que se dedicarán a buscar el objetivo marcado en sus órdenes de experimentación, destruyendo todo lo que se les ponga a tiro (si queréis más información recurrid al MangaZone Nº7).

Appleseed

La obra cumbre de Masamune. Con este título ha batido records en fama. Éste fue su primer manga editado fuera de Japón. Su aparición ha provocado estragos entre el público norteamericano. Y las mismas espectativas se tienen para el público español.

En él se nos relata un futuro apocalíptico, en el cual la humanidad empieza a revivir. Las antiguas cuidades están destruidas y arrasadas, y entre sus escombros empiezan a renacer otras selvas de cemento. El hombre ha salido escaldado de esta experiencia, y las armas atómicas han quedado desterradas de los arsenales... ¿qué digo?, la violencia y las armas han sido extirpadas de raíz. Ya nadie piensa en destruirse mutuamente. La paz es completa, es lo mejor que le puede suceder a un ser humano, las ciudades proporcionan al hombre todo lo que necesita para vivir. Jóvenes ciudades empiezan a emerger a la superficie y en ellas la perfección raya lo sospechoso, todo el mundo en ellas es feliz. Mientras, afuera, lo que antes fueron hermosa ciudades están ahora convertidas en restos decrépitos de una civilización. Hay quien aún las prefiere. En una de ellas vive nuestra "delicada" protagonista, Deunan, junto a su compañero, un ciborg llamado Briareos. Residen en uno de los pocos barrios que aún quedan en pie de esa ciudad, habitando una pequeña casa, la cual tiene un lindo almacén donde ellos guardan las desterradas armas.

Por lo que se ve, las ciudades son perfectas, pero para los que viven dentro de ellas, fuera la vida sigue siendo igual de salvaje y destructora. En el exterior el hombre corre peligro, lo que en apariencia parece haber sido extirpado no es más que una simple fantasía creada por los que manejan la ciudad. Pero ¿por qué? Eso no me toca a mí descubríroslo, sino que tendréis que hacerlo vosotros mismos. Lo que sí os comento es que el desarrollo es acción e intriga, además de algunos toques eróticos por obra y gracia de Deunan y sus amiguitas. El argumento es el mejor que Masamune ha creado. La forma de contárnoslo todo es fantástica. Entre todos los ideados, cuenta con más claridad lo que sucede y por qué sucede, tiene una base muy sólida en la que nos narra toda una intriga trepidante. Lo lastimoso es que no todo lo bueno dura siempre. Para desgracia de todos nosotros, a medida que van pasando los capítulos (más o menos al comienzo del volumen cuatro) el manga va perdiendo agilidad y gracia, va decayendo en un lío tremendo del cual todavía no sabemos si en su último volumen sabrá salir. En lo que se refiere al aspecto gráfico sucede todo lo contrario, a medida que vamos pasando hojas, la calidad es mucho mejor, los detalles se van cuidando mucho más, los paisajes son más descriptivos y detallados. Los personajes van adquiriendo mayor personalidad, ¡increíble, algunos de los hombres son guapos! (yo creía que ese privilegio estaba sólo reservado a la mujer).

Este manga tenía una particularidad, y es que Masamune trabaja solo, y a causa de ésto los volúmenes de esta colección eran editados cada mucho tiempo, además de estar intercalados con las otras series que este autor dibuja. Masamune comenzó con esta obra en 1985, año más año menos (más más que menos). Con esta obra se ha consagrado entre los dibujantes de alta tecnología que pueblan el mundo del manga.

Appleseed también ha sido llevada a la animación. En ella podemos encontrar restos del manga original, pero con unos resultados de lo más "cutre". Lo más increíble de todo es que esta película fue producida nada más y nada menos que por Gainax, y es que hasta la Metro Goldwing Mayer produjo algún que otro bodrio fílmico. !Ahh!, recomendación de un servidor, leeos el manga antes de visionar esta película, si no os quedaréis "in albis" (el que quiera más información que recurra al MangaZone nº 7).

Dominion Tank police

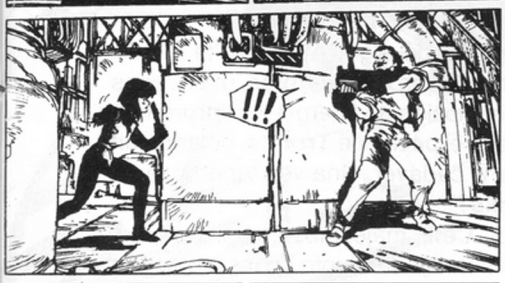
He aquí la obra más divertida de Masamune. Es toda una comedia de acción, en la que encontramos a una novata llamada Leona que acaba de entrar en el cuerpo blindado de la Tank Police. El tratamiento de esta obra es original. Si lo analizamos, podemos encontrar dos mensajes. Un profundo ecologismo, y una violencia que está llegando a límites insospechados, y

que de continuar así, va a necesitar un equipo de élite para frenar la violencia y el delito. Este manga contradice ese viejo dicho de que la violencia no se elimina con más violencia, sino todo lo contrario. El futuro dará lugar a unos superdelincuentes, que tendrán que ser detenidos por una superpolicía, y aquí entrará lo que Masamune denomina la Policía Armada. Lo curioso es el toque burocrático que le ha dado a todo ésto. La Tank Police depende de la alcaldía, y como siempre la alcaldía está en contra de toda violencia. Mientras, los maleantes cuentan con apoyos que, interesados en manejar la ciudad, utilizan a los maleantes como juguetes peligrosos. En ésto apreciamos una exageración de lo que en nuestros días sucede con la ley. Mientras que los maleantes no tienen ningún límite que les impida hacer todo lo que quieren, la policía se encuentra con todo tipo de trabas. Ésto sería como una novela policíaca pero en tono humorístico, con nuestra simpática Leona enamorada de su pequeño Bonaparte. Por otro lado esta Al, enamorado de Leona. Y este trío inseparable se lanza a la caza del peor de los criminales, Buaku. Aún y cuando el tema es bastante serio, aunque a primera vista no lo parezca, Masamune trata de poner en primer plano de la trama un bucólico triángulo amoroso entre Leona-Bonaparte-Al. Este triángulo será uno de los instrumentos que moverán todo el círculo cómico de la historia. En ella encontraremos a los personajes secundarios, que dan su nota de humanidad, para crear un ambiente de lo más realista: el desmadrado Brenten, que hará la vida imposible a Leona; el Capellán, el alma caritativa de la Tank Police, además de odiar la ciencia (y mira dónde se ha metido); Lovelock, el ciencias de la Tank Police, con sus artefactos y sus computadoras con las que es capaz de realizar maravillas... Estos personajes dan la réplica perfecta al trío de protagonistas. ¿Y qué me decís de los decorados? La ciudad es de lo más "hongo", parece una ciudad de pelotas de goma, todo redondo. Aún y con ésto los pesonajes son limpios, bien caracterizados, más las mujeres que los hombres. Es de lo mejorcito que tiene este señor, después, claro está, de Appleseed.

Orion

Es la cuarta obra que apareció en el mercado nipón, siendo una historia épica, con mezcla entre la mitología japonesa y las ideas de H. P. Lovecraft, uno de los más famosos novelistas en el campo del misterio-terror, y cómo no, con los aportes futuristas, erotismo y gracia de Masamune. La serie consta de 6 números de cuarenta y ocho páginas en blanco y negro.

Esta historia es muy curiosa. Por lo que se ve, nos encontramos en un universo donde todo funciona por medio de la magia y unos rituales sagra-



dos. Para ser más exactos, nos encontramos en la nebulosa de Orion (de ahí viene el nombre de la serie). La protagonista (cómo no) es Seska, que parece ser una oficial de refresco que pertenece a un crucero de combate. En una de sus escalas, mientras se divierte con unas amigas, Seska es atrapada en una especie de caja mágica, y a partir de aquí empezará a vivir una serie de situaciones que la obligarán a utilizar todo su poder. En su camino se encontrará con Susano Orbatos, una especie de mezcla entre mago y Super Saiyajin pero a lo Masamune, y además no muy feo, se podría decir que es hasta guapo. Gracias a este encuentro y de una forma no poco estrambótica, Seska adquirirá unos poderes formidables. Y armará un follón del copón (Ehh... Buen verso, Gonzalo. Quítate trescientos puntos de experiencia -JJ).

La obra es muy buena, todo se compagina muy bien. El argumento es algo lioso y complicado de entender, pero una vez metido en el, todo se desarrolla como si de una película se tratase (mentira, yo todavía no lo he entendido) (y si no has entendido éste, ¿cómo te atreves a decir que el de Appleseed es muy claro? -JJ). Los diseños son buenos, los personajes bien detallados, los decorados dan la sensación de una aventura épica en un mundo de magia y tecnología. Con hermosas ciudades, salones fantásticos, tabernas de mala muerte y demás lugares que podríamos encontrar en una ciudad medieval.

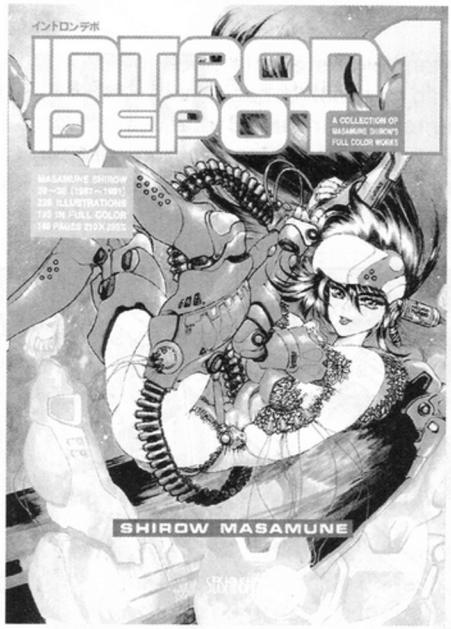
El manga tiene notas curiosas, como despertadores en forma de hechizo, cañones lanzadores de conjuros (ésto es lo más original: el conjuro es pronunciado, o cargado en un cañón u otro objeto capaz de lanzarlo, y cuando éste es soltado, adopta la forma de una bola hecha por las letras rúnicas hasta que alcanza su objetivo, que es cuando hace efecto) o runas formando un sello misterioso que son dibujadas en el suelo, y cuando se las recita, rodean al mago y se pegan a su cuerpo, quedando éste como un pergamino con forma humana. O una especie de proyectores holográficos de vídeo, pero en vesión apergaminada (léase un pergamino del que sale una imagen holográfica que habla), y que tienen botón de reproducción, de avance, retroceso, pausa...

Como en una novela fantástica, la magia puede hacerlo y crearlo todo. Aquí veremos los seres más asquerosos, tan grandes que ocupan la mitad de un planeta. Gigantes, hombres fiera, gusanos parecidos a los de Dune, mares de arena con seres misteriosos que habitan dentro de ellos...

Este es uno de los argumentos más disparatados y destructivos que tiene Masamune. En él se ha soltado la melena, y no se ha cortado en mostrarnos un show de disparos, sangre, violencia... Llega incluso a destruir ciudades enteras. Ahí os queda eso, leéoslo.

Kökaku Kidötai, Gosht in the Shell, Patrulla Especial Gosht.

Graciosa la degeneración de los nombres, del original, que más o menos sería una traducción de El Fantasma del Caparazón, pasando por la traducción en inglés como El Fastasma en el Casquillo (lo de casquillo se refiere a la parte posterior de una bala) (en realidad el título hace un juego múltiple de palabras en inglés -JJ), hasta llegar a la traducción "Made in Planeta". Fijaos, si a estos señores les es difícil traducir los títulos, cómo esperan poder realizar una traducción correcta del resto del manga. Aún y con esto, este manga se las trae. Lo primero que nos cuenta es el funcionamiento de un neurochip, que por lo que se ve, crece, y con el paso del tiempo se rompe. Si lo pensamos mucho, podríamos sacar en claro que este neurochip es como el desarrollo de la



vida. Este chip nace, crece, no se reproduce (es una lástima) y al final muere, como si se tratase de un ser viviente. Podría ser una vida, pero al estilo cibernético. Después de ésto, el argumento se va liando, reliando y demás liandos. Es una lectura de lo más extraña. Esta sociedad, compuesta por seres que no se sabe bien si son humanos, ciborgs, androides o un revoltillo de todos juntos; las intrigas de corruptos ministros, mafiosos, narcotraficantes, lavadores de cerebros, etc, etc... que intenta imitar la tama de Santuario, pero, para desgracia suya, lo que podría haber sido un gran guión se transforma en un desconcertante enredo de tecnología e intrigas políticas. En la cuestión del dibujo, la cosa varía. Qué bien hecho está, qué delicia de detalles, qué artefactos tan originales, qué buenas están las protagonistas, qué feos son los hombres ¡leche!. En esta serie las nenas son una belleza, han evolucionado para mejor, mientras que los protagonistas masculinos degeneran hasta ser lo más feo que "ha parío madre". Los decorados son cuidados, detallados, acompañados por máquinas y vehículos que no desentonan (claro, en tanto el protagonista no asome la cara). No, dejémonos de bromas, el aspecto gráfico está muy cuidado, sobre todo las páginas a color, qué delicia es el número dos (y es que el paisaje marítimo es de lo más hermoso) (ya está, ya te has olvidado de tomarte tus pastillas de bromuro otra vez -JJ).

El manga tiene sus cosas buenas y sus cosas malas, pero a mi parecer se merece tener un puesto de honor en nuestra mangateca.

Gonzalo B. Tello

DRAGON BALL ZZ
La historia

Gokuh mira la escena y ya sabe cuál es su destino. Lanza una mirada a sus compañeros y sorprendentemente se despide. Con el cambio de lugar instantaneo se traslada enfrente de **Cell**, le coloca una mano encima del prominente vientre y le dice a **Gohan** que le disculpe ante **Chichi**... y **Gokuh** y **Cell** desaparecen.

Aparecen mucho más lejos, en el planeta de **Kaioh**. **Gokuh** sólo tiene tiempo de disculparse. **Cell** explota, y con él mueren **Gokuh**, **Kaioh** y el mono **Bubbles**, y el planeta se destruye totalmente.

Gohan, en la tierra, que ya ha comprendido lo que ha pasado, se culpa de la muerte de su padre. Si hubiese acabado definitivamente con **Cell** cuando tuvo la oportunidad, nada malo hubiera pasado.

De repente, **Kaioh** se sobresalta. Ha percibido algo. Aterrado, le dice a **Gokuh** que **Cell** no ha muerto. Y así es. Donde todos los guerreros, maltrechos y doloridos, lloran la muerte de **Gokuh**, una explosión de energía les sorprende. De ella sale un rayo potentísimo, que atraviesa el pecho de **Trunks**, dejando un feo y horrible agujero en un precioso y juvenil cadaver. Una voz tenebrosa se oye... " A ver, a quién le ha dado... ¿a **Trunks**?".

El humo se disipa, y aparece **Perfect Cell**, majestuoso, omnipotente, poderoso como nunca, con una maravillosa sonrisa de triunfo en los labios y la energía chisporroteando a su alrededor. Acto seguido, explica el por qué de su resurreción.

Gracias a un elemento que tenía en el interior de su cabeza, al producirse la explosión un fragmento lo suficientemente grande consiguió no desintegrarse, y de aquí, con la capacidad absorbida de **Piccolo**, y tras mucho esfuerzo, **Cell** consiguió regenerarse. Ademas, al hacerlo con las características celulares de **Juhachigô** ya absorbidas, en lugar de hacerlo directamente desde su cuerpo (recordad que no había absorbido las propiedades de sus células, sino a toda ella) sufre un proceso de purifiación que le otorga más poder, si cabe.

Ante la reaparición de **Cell, Gohan**, que no había podido desquitarse antes, se dispone a luchar de nuevo. Pero al mismo tiempo, **Vegeta** ha presenciado como **Cell** asesinaba a sangre fría a su hijo **Trunks**. No puede dar crédito a lo que ve. Su hijo esta ahí, muerto en el suelo. Loco de furia, se lanza hacia **Cell**, se convierte en Super Saiyajin y proyecta un increíble rayo de energía hacia el monstruo. La violencia del impacto es enorme. **Vegeta** se ensaña con **Cell**, provocando una serie de explosiones terribles. Pero **Cell** aparece entre el humo y con un golpe deja a Vegeta fuera de combate, tirado en el suelo. Se dispone a rematarle y le lanza una esfera de mortal energía. **Gohan**, para salvar la vida del que una vez fuera su terrible enemigo, se lanza a la desesperada para detenerla y recibe el impacto de lleno en el hombro. Ha conseguido salvar a **Vegeta**, pero ha quedado muy malherido y tiene el brazo izquierdo inutilizado.

Cell se dispone a acabar de una vez con **Gohan** y prepara un Kame Hame-Ha definitivo. La energía que está acumulando es terrible. Incluso en la ciudad, a miles de kilómetros, notan cómo tiembla la tierra. **Cell** acaba de renacer y se encuentra pletórico de fuerzas. En cambio, **Gohan** se encuentra cansado y dolorido. Sin ninguna posibilidad de victoria, abandona.

Así se lo comunica a **Cell**. Y entonces oye una voz que le dice " ¡No te rindas! ". Es la voz de **Gokuh**, que le habla directamente al corazón a traves de **Kaioh**.

"¡Haz tú también un Kame Hame-Ha!"... "No puedo... estoy muy debil..."... "Bien. Yo te ayudaré. Tú has de confiar en tu propio poder. Yo te haré llegar el mío a través de **Kaioh**. ¡Ánimo! Has de salvar la Tierra. ¿De acuerdo?"... "¡SI!".

Y una vez más, **Gohan** se concentra. Comienza a pronunciar las sílabas. Ka... Me... Ha... Me...

Cell lanza la energía, y **Gohan** también. Dos energías terribles enfrentadas. **Gohan** contra **Cell**. Kame Hame-Ha contra Kame Hame-Ha. La vida y la muerte. El bien y el mal.

El choque es terrible. Todo el planeta tiembla. **Gohan** tiene a su padre **Gokuh** detrás, ayudándole, pero se enfrenta a un organismo perfecto. El punto donde los dos Kame Hame-Ha convergen se dirige inexorablemente hacia él. Ni siquiera el poder del legendario Super Saiyajin, con el de su hijo, más poderoso que él mismo, puede superar al terrible monstruo. **Gohan** pierde.

Y entonces, como una esperanza, como un fulgor inesperado, **Vegeta**, el que fuera una vez Rey de los Saiya, heredero del trono de la raza de guerreros más poderosa del universo, casi sin poder tenerse en pie, lanza un rayo de enegía que impacta a **Cell** en la cabeza. Éste la gira y le ve, dolorido y maltrecho, devolviendo el favor al hijo de su gran rival, que pocos minutos antes le salvó la vida.

Porque la distracción que **Vegeta** proporciona es aprovechada por **Gohan** y **Gokuh**, que, haciendo acopio de todas sus energías, incrementan tanto el poder del rayo que supera la potencia de **Cell**, le alcanza y le desintegra completamente.

Gohan cae al suelo, agotado. El jolgorio es evidente. **Cell**, el más terrible enemigo al que jamás se enfrentaron, está muerto y enterrado. Derrengados, todos se dirigen al cielo, para ver a **Dende**. Aprovechando la coyuntura, **Mister Satan**, milagrosamente vivo a pesar de los tumbos y revolcones causados por las continuas emisiones de energía, se adjudica la victoria frente a **Cell**. Todas las preguntas que evidentemente surgen para que explique tal hazaña las arregla con frases del tipo "Era un vulgar truco". La gente en las ciudades se vuelve loca y aclama a su héroe.

Una sorprendida **Juhachigô** abre los ojos y se encuentra rodeada de extraños. **Dende** la ha reanimado con su poder curativo. **Gohan** le pone a corriente de lo sucedido. En el transcurso de la conversación se descubre que **Krilín** está enamorado de ella. Ésta, al saberlo, le desprecia (le dice que es muy bajito para ella, vamos) y según se sale, abandona el lugar y se dirige rápidamente hacia la superficie. El pobre **Krilín** queda destrozado.

Se hace aparecer al Dragon Shen-Ron. **Juhachigô**, que no estaba muy lejos, ve como el cielo se oscurece, y, curiosa, vuelve a subir a escondidas a averiguar lo que ocurre.

Primero se pide que resuciten todas las victimas de **Cell**, entre las que estaba incluido **Trunks**. Pero **Gokuh** no aparece. Súbitamente, su voz, como de ultratumba, les comunica a todos, tras un emotivo discurso, que no desea resucitar, y que su misión en la vida ya se ha cumplido. La desolación entre los miembros del equipo es total.

Con tanto discursito, el pobre Shen-Ron comienza a aburrirse. Así, les pide que se apuren. **Yamcha** quiere pedir un collar para su chica. (Nota: El Shen-Ron de la Tierra ahora puede otorgar más deseos porque lo ha reparado **Dende**, que tiene más práctica que el Dios que había en la Tierra).

Súbitamente, sin que **Yamcha** pueda abrir la boca, **Krilín** pide a Shen-Ron que convierta a los cyborgs **Juhachigô** y **Junanagô** en humanos normales. Todos quedan estupefactos, incluida **Juhachigô**, que presenciaba la escena agazapada tras una columna. Shen-Ron se disculpa arguyendo que el poder de los dos cyborgs es mucho mayor que el suyo y no puede hacer nada.

Juhachigô aparece de repente, conmovida por el amor que **Krilín** siente por ella y le dice que ella es un cyborg con base humana y que en la mayoría de sus funciónes ella es un humano normal. Las razones de **Krilín** eran fundamentalmente maritales, ella lo entiende y por eso le dice ésto.

Juhachigô dice "Hasta luego" y se lanza al vacío, hacia la superficie. Esto llena de esperanzas al pobre **Krilín**.

Ten Shin Han es el primero en despedirse. Quiere ir a ver a **Chaozu**, para tranquilizarle. Todos le dan recuerdos para él. **Ten Shin** le da unas palabras de ánimo a **Trunks**, que ha de volver a su futuro a vencer a los cyborgs, y se marcha.

Yamcha dice que ellos tambien han de volver. **Trunks** les dice que al día siguiente va a volver al futuro. **Gohan**, como **Piccolo** le ha dicho que piensa quedarse en el cielo para ayudar a **Dende**, le pregunta si podrá visitarle de vez en cuando. Con una sonrisa (y muy raro es que **Piccolo** muestre siquiera sentimientos) dice "Por supuesto". Todos se despiden, emocionados, de **Popo**, **Dende** y **Piccolo**, y se dirigen, volando, a la tierra. Al pasar por la casa del Maestro **Karin**, donde también está **Yajirobe**, todos hacen signos de júbilo y victoria. Al llegar abajo, **Krilín** se dirige a casa del **Maestro Tortuga**, **Gohan** a ver a su madre y **Yamcha** y **Trunks** a casa de **Bulma**.

Y al dia siguiente, **Trunks** se va. **Gohan**, vestido de luto por la muerte de su padre, **Krilín**, **Yamcha**, el **Maestro Tortuga**, **Puar**, **Oolong**, **Bulma**... todos. **Trunks**, antes de subir a la máquina del tiempo, lanza una fugaz mirada a su padre, que, apartado como siempre, está apoyado en un arbol. Ni el glacial **Vegeta** puede evitar la emoción de la despedida, y le despide levantando los dedos en señal de ánimo.

La nave se eleva, y mientras todos la observan, les llena un sentimiento de esperanza, de un futuro mejor. Tras haber luchado hasta la muerte juntos, la amistad entre ellos es ahora indestructible. El espiritu de **Gokuh** estará con ellos para siempre, y el mañana será mucho más hermoso.

BREVE NOTA ANTES DEL FIN

Éstas son las portadas de los números inicial y final de lo que ha sido el cómic más popular en España en mucho, mucho tiempo. Sin duda Gokuh va a quedar como uno de los personajes de ficción más famosos de la historia, en lo que respecta a España y Japón, donde la serie lleva varios años como nº1 de popularidad. La edición del volumen 35 en Japón, el pasado 8 de septiembre de 1993, ha marcado un hito. Ya el propio Toriyama comenzaba la introducción-comentario que incluye en cada volumen de una forma muy parecida a una disculpa: "En este número Gokuh muere definitivamente. Lo he pensado detenidamente, pero ya son cerca de 10 años los que llevo escribiendo a este personaje, y he pensado que esto era lo mejor".

¿Cómo va a ser a partir de ahora Dragon Ball? Lo que está claro es que Gokuh nunca más va a capitalizar la acción principal, y todo lo más que va a hacer son apariciones esporádicas.

¿Y qué pasará a partir de ahora? Quizas un mercado que ha consumido TODO lo que llevara la efigie de este niño fortachón y descarado se colapse al tener que subsistir sin él...

O tal vez Toriyama sabe cómo continuar la leyenda...

Fin

Luis Alís Ferrer

PUBLICACIONES EXTRANJERAS SOBRE MANGA/ANIME

(1ª parte: Publicaciones en Inglés)

Cuando uno se sumerge en una nueva afición, digamos, por poner un ejemplo, el Manga, ocurre un extraño fenómeno biológico. El sujeto se aferra a cualquier indicio que pueda tener una ligera relación con el tema, empieza a estudiarlo, a absorberlo, de forma que sus sentidos se agudizan hasta tal punto que es capaz de extraer todo un mundo de datos a partir de una simple frase o imagen, con el objeto de comprender mejor y más profundamente el entorno al cual va referido y así disfrutar más de su nuevo hobby. En mi experiencia particular, me encanta "explorar" todos los rincones de las revistas y catálogos que caen en mis manos en busca de la imagen reveladora que me aclare una duda o que complete una deducción previa, como, por ejemplo, cuando durante la primera emisión de Dragonball Z cayó en mis manos un ejemplar de la revista *Newtype* y descubrí en un oscuro y húmedo rincón de la revista un pequeño fotograma a dos tintas donde un adulto Son Gokoo y un extraño ser con una enorme cola y un extraño casco se observaban fijamente en cuerpo y alma. Esto me hizo suponer que además de la serie tenía que haber un material adicional, al descubrir que en la segunda entrega de Dragonball Z (Bola de Drac ZZ) no aparecía este personaje. Pude confirmarlo al ver el OVA en el que aparece el hermano de Freezer (era éste el que se enfrentaba a Gokoo en la ilustración).

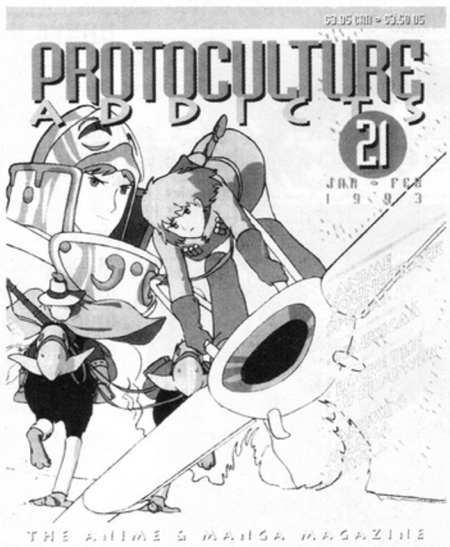
El propósito de este artículo es el de daros a conocer las publicaciones extranjeras más importantes referidas al ámbito del Manga y del Anime que se publican fuera de nuestras fronteras, que son una excelente fuente de información. Como aliciente adicional cabe destacar que en los anuncios publicitarios que aparecen en sus páginas vienen anunciadas una serie de librerías especializadas, muchas de ellas con un servicio de venta por correo, por las cuales se puede adquirir una buena parte del material existente en la actualidad en el mercado, así como de números atrasados. También se puede encontrar material de modelismo, anuncios de exposiciones, los próximos lanzamientos en vídeo, asociaciones y clubs, y un bastante largo etcétera.

¿Que dónde se pueden adquirir estas publicaciones? Pues pueden encontrarse en librerías especializadas, con un precio pocas veces inferior al 150% del precio de portada de la revista teniendo en cuenta el cambio de moneda actual, y en algunos escandalosos casos superior al 300%, sobre todo cuando hablamos de revistas japonesas. Otro canal bastante habitual para su adquisición es el de los catálogos de venta por correo, siendo el más importante el conocidísimo *Advance Comics*. La cuestión del precio en este caso es un poco más elástica, dependiendo del número de intermediarios que haya entre la editora del catálogo y vosotros, ya que cada uno se lleva su parte, llevándote verdaderas sorpresas cuando descubres que la dichosa revista te cuesta el doble de lo que te esperabas, o quizás sólo un 10% más de su precio de portada, si llega, que, si bien suele ser la mayoría de las veces, no es siempre. También hay que tener en cuenta el tiempo que se tarda en recibirlas, que puede variar entre dos semanas y dos meses, o hasta seis en algunos casos extremos.

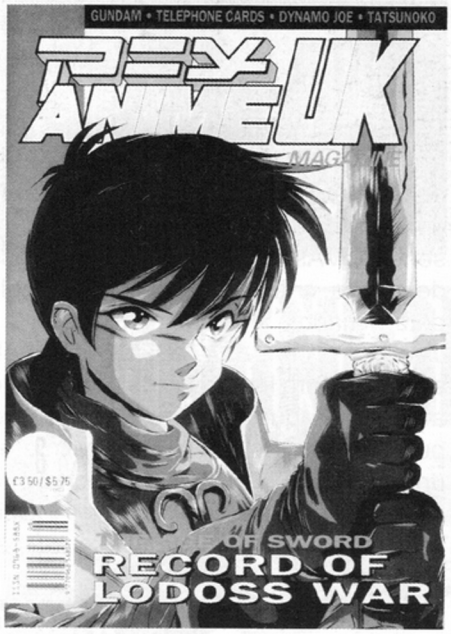
PROTOCULTURE ADDICTS

Esta es, sin duda alguna, la publicación abanderada de **Ianus Publications**. Esta editorial, dedicada a publicar diverso material Manga, también es la responsable de publicaciones como *Anime Shower Special* (nuestros personajes favoritos en traje de baño...o sin él), *Poster-Zine* (va de posters. De momento sólo han sacado un número, sobre *Akira*), *Mecha Press, Cybersuit Arkadyne* (un Manga -¡sig!- Americano, bueno, Canadiense), etc, todas ellas de una alta calidad. Pero parece ser que todo empezó con *Protoculture Addicts*, que en sus inicios era un fanzine oficial de **Robotech** (de ahí su nombre), pero después de dos años y once números pasa a ser bimestral y se subtitula "La revista del fan de Anime y Manga". Con su formato inicial de cómic-book y su papel de Páginas Amarillas como el nombrado anteriormente, es una de las revistas que más han evolucionado en su historia personal, siendo actualmente una revista de cuidada presentación y de gran calidad tanto de materiales como de contenido, pero algo corta aunque intensa. Es una publicación muy completa, con secciones que cubren casi por completo el amplio campo del A&M: series, OVAs, CDs, revisiones, guías de episodios y diseños, correo, etc. Se echan de menos dos secciones: la de modelos (pero que ya queda cubierta ampliamente en *Mecha Press*), y una antigua sección que cubría los medios de comunicación principales de los fans (clubs, BBSs, *pen pals*, etc). En resolución, es una muy buena elección para mantenerse al día en este sano vicio del Anime & Manga.

Periodicidad: bimestral. Precio: 3.95 dólares.



ANIME UK MAGAZINE



Esta revista, que viene del Reino Unido, es también de una indudable calidad material, hasta el punto que a veces casi da cosa el leerla por si se arruga una esquina o si se mancha de chopped con mayonesa al pasar las hojas mientras almuerzas. Pero la calidad se paga, como bien se nota en esta revista, algo cara para mi gusto. Por lo demás, está bastante bien en su contenido y forma. Contiene las secciones habituales de una revista de su género, esto es, noticias, artículos sobre Anime y Manga, críticas y revisiones, correo, etc. Tambien encontramos en sus páginas algunas secciones bastante interesantes, como la de noticias sobre fanzines y clubs de fans tanto de Europa como de Norteamérica, y la sección referida al mundo de los modelos y maquetas de A&M (Anime y Manga). También tiene una curiosa sección desde la cual los personajes más conocidos nos muestran sus recetas de cocina favoritas, la cual resulta cuanto menos divertida.

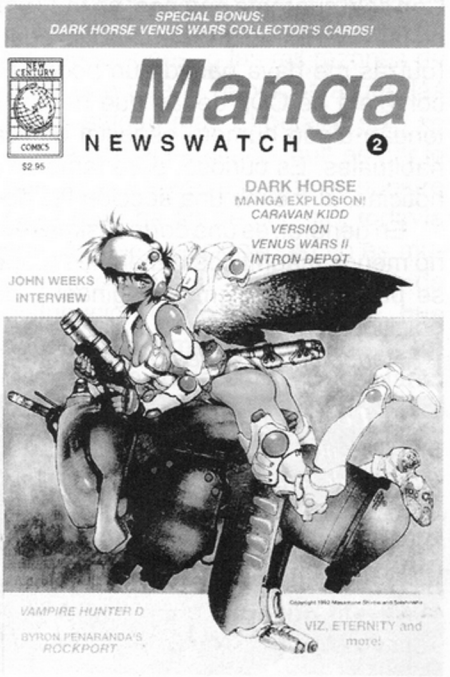
Periodicidad: bimestral. Precio: 3.50 libras/ 5.75 dólares.

MANGAZINE

Esta publicación norteamericana, editada en formato comic-book, es publicada por *Antartic Press*, más conocida por ser la editora de las diferentes series de **Ninja High School**. Es un poco peculiar, ya que prácticamente sólo tiene una sección fija, la de anuncios clasificados, dedicada completamente a los fans, donde encontramos desde gente que compra o vende cómics y vídeos hasta anuncios de fanzines, pasando por clubs, BBSs, gente que publica su dirección para que les escriban (*pen pals*), etc. Esta página divide en dos partes la revista: la de artículos, bastante ecléctica por cierto, ya que no tiene un patrón fijo (un mes puede venir con noticias exclusivamente, otro con una guía de epĭsodios que dura tres números, otro con los diseños de una serie determinada,...), lo cual no es de extrañar porque las páginas de artículos son más bien pocas; la otra parte de la revista es de cómics, pero no de Manga, sino de cómics convencionales, la mayor parte de ellos de pésima calidad tanto en la forma como en el contenido. A mí particularmente no me gusta que en una revista de Manga incluyan cosas que no tienen nada que ver con el Manga, y, de hecho, lo considero casi tan aberrante como el llamado "Manga Americano". Pero ya hablaremos de eso...

Periodicidad: mensual. Precio: 2.95 dólares.

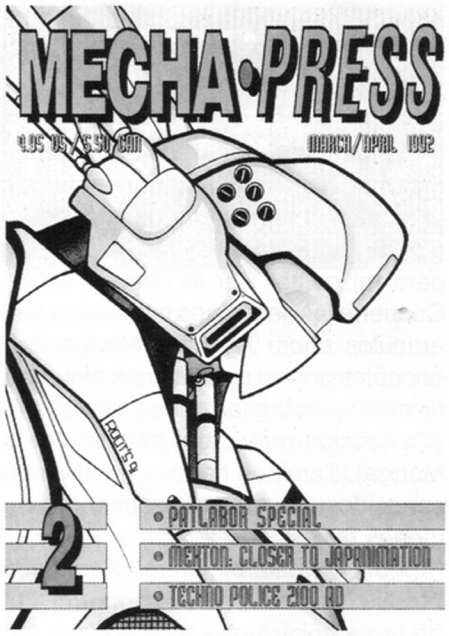
MANGA NEWSWATCH



New Century Comics, una pequeña editorial independiente de Estados Unidos, desconocida casi por completo por nuestros lares, nos presenta esta revista que empezó siendo trimestral, pero debido a la buena acogida que tuvo el primer número, a partir del segundo pasó a ser bimestral. Esto me hace pensar que los norteamericanos se deben de conformar con poco, ya que la revista no es para tanto. También es editada en formato comic-book, con una calidad material por debajo de la media, ya que usan un papel al estilo de las Páginas Amarillas, y una tinta de calidad similar a la que se usa en los periódicos. Esto hace que, una vez has terminado de leer la revista, te encuentras con los dedos tiznados si no has ido con un poco de cuidado (más o menos lo mismo que pasa al hojear el catálogo *Advance Comics*. En un catálogo está bien, porque es de usar y tirar, pero en una revista...). Con respecto al interior... pues es bastante normalita, con un poco de todo, pero casi nada destacable. Bueno sí, hay algo que destacar, y es que también esta gente de *New Century Comics* edita en esta revista un apartado de cómic, tan horrendo como el de *Mangazine*, pero con menos páginas. También hay que decir que aproximadamente dos quintos de los artículos son sobre Manga Americano (no se por qué lo pongo con mayúscula), como *Zillion*, *Ninja High Scool*, la nueva versión de *Ultraman*, etc. De esta forma, aunque el precio absoluto de la revista no es muy alto, relativamente es bastante cara.

Periodicidad: bimestral. Precio: 2.95 dólares.

MECHA PRESS



Si sois amantes de los Mecha, entonces ésta es vuestra revista. Con este tópico venimos a decir que *Mecha Press*, de la canadiense **Ianus Publications**, es una revista especializada en robots gigantescos en todos los sentidos. En esta revista encontraremos todo lo referido a este fantástico mundo: sinopsis de series, OVAs y películas, guías de episodios, diseños de personajes y, cómo no, de mecha, críticas y revisiones, artículos monográficos sobre universos Mecha determinados, modelos y maquetas, juegos de rol (¡incluye el suyo propio, *TechnoPolice 2100 A.D.*, serializado!), noticias, incluso una interesantísima sección sobre los aspectos técnicos de la ingeniería de los Mecha. Ésto, unido a una más que aceptable calidad de materiales, hace de esta revista una publicación muy completa y de interesante elección, siempre y cuando seáis unos auténticos fans de los Mecha, puesto que el precio puede resultar un poco excesivo, aunque debido a su periodicidad bimestral es fácilmente "soportable".

Periodicidad: bimestral. Precio: 4.95 dólares.

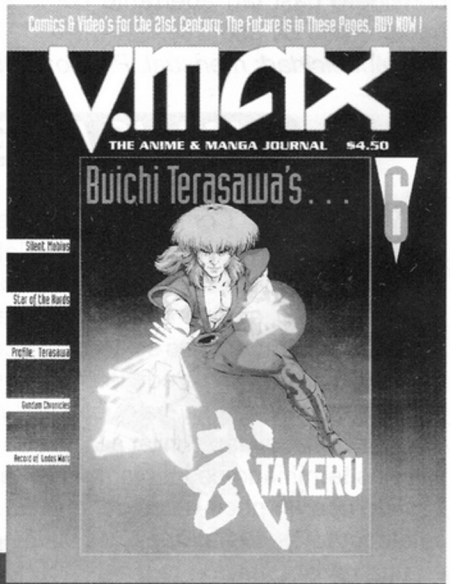
ANIMERICA

Tenemos ante nosotros una excelente publicación de origen norteamericano. Tiene de todo: noticias sobre Anime, sobre Manga, entrevistas, artículos, rankings para todos los gustos, próximas apariciones, etcétera. Hay que destacar, sobre todo, la calidad de sus entrevistas y artículos, así como el ser la única revista que incluye la serialización de mangas, como el excelente **AD Police** de Tony Takezaki, o **Mermaid Forest** de mi querida Rumiko Takahasi.

La calidad del papel satinado, así como de la impresión, críticos profesionales, varios japoneses en plantilla (aunque parezca irrelevante, quién mejor que un japonés para hablar de temas japoneses), una tirada importante,... pero, francamente, es de esperar cuando sabes que la editorial es nada más y nada menos que **Viz Comunications**, un peso pesado en el mundo del Manga en Occidente. Esto, a su vez, hace de *Animerica* una revista importante dentro del círculo de las publicaciones.

Periodicidad: mensual. Precio: 4.95 dólares.

V.MAX



Esta es una de las menos conocidas publicaciones sobre A&M de las que hay en el mercado, pero sin embargo es una de las de mayor calidad. Publicada en Norteamérica, también cuenta, como *Animerica*, con personal nipón, y eso se nota. Pero algo malo tenía que tener, como todo en este mundo, y es el precio. Con sólo cuarenta páginas, no muy bien aprovechadas algunas de ellas, es una de las más caras del mercado, lo cual la deja como una elección para sibaritas (quizás me haya pasado un poco). Pero también cuenta con la sección más completa de CDs de las que hemos hablado (exceptuando, supogo, las que tengan algún número especial dedicado al tema), además de las secciones habituales. Es curioso, pero también es la única que no tiene una sección de noticias, al menos una sección fija de noticias.

En general, es una correctísima revista, con unos magníficos artículos y unos no menos magníficos materiales (papel satinado, tapas de cartulina, ¿qué más se puede pedir? -¡más páginas!-), pero, de nuevo, algo cara para nuestros bolsillos mortales.

Periodicidad: bimestral. Precio: 4.50 dólares.

CONCLUSION

Como hemos podido observar, en el mercado de las publicaciones de habla inglesa hay una gran variedad, para todos los gustos y bolsillos, de revistas especializadas. Las hay buenas, las hay malas, las hay regulares... y es el lector el que ha de juzgarlas, aunque ahora con esta pequeña ayuda que esperamos sea de alguna utilidad (en mi experiencia, me gasté un montón de pasta hasta poder discernir claramente las revistas que me convenían).

Realmente parece que esta conclusión no quiera decir nada, pero, como veremos en la segunda parte de este artículo, este panorama cambia en gran medida cuando hablamos de las publicaciones japonesas. Y es que es otro mundo.

Víctor J. Buforn,
con la preciosa y apreciada ayuda de ***Luis Alís.***

DOMINION
Tank Police (Actos III y IV)

Esta vez, vamos de segundas partes. O quizá no, puesto que esta segunda parte de Dominion no es ninguna secuela (la secuela acaba de aparecer hace muy poco en Japón, esta vez sí 100% Shirow), sino que obedece sólo a la disposición de la OVA en dos partes para su comercialización. Sin embargo, sí responde al dicho aquel de "segundas partes nunca fueron buenas", aunque esta segunda parte no es mala de por sí, sino que simplemente está al nivel de la primera. Y no es buena porque nadie se ha preocupado de subsanar los defectos que se podían apreciar en el primer lanzamiento. Nótese que no me refiero a la obra en sí, que se mantiene en la misma línea de calidad y frescura de los primeros dos actos, sino al trabajo realizado en su occidentalización y, más concretamente, en su adaptación al mercado de la Piel de Toro.

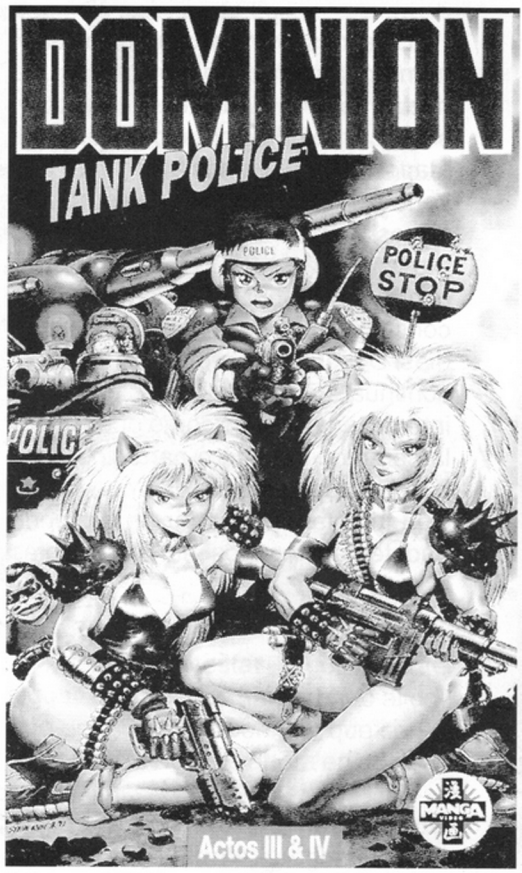
De la historia ya he hablado en varias ocasiones, así que sólo le daré un pequeño repaso. En los actos III y IV, Buaku y su banda roban una pintura, la última realizada antes de que el mundo se viera cubierto por la nube de polución que lo rodea, y cuyo valor es astronómico. Tras un encuentro con los Comandos Rojos, mercenarios que han sido contratados para proteger la pintura, Buaku y nuestra protagonista Leona se ven obligados a compartir aventuras y desventuras, a lo largo de las cuales iremos conociendo poco a poco el verdadero origen de Buaku y de su actitud hacia los seres humanos, así como de la importancia real de la pintura robada, que esconde algo mucho más valioso. El final, totalmente abierto, deja la historia más o menos en el punto donde comienza el manga que ha publicado Norma. La historia es contada de una forma dinámica y entretenida, y la calidad de la animación es, por supuesto, igual a la de la primera parte. Lo que decepcionará a algunos es que no hay un segundo striptease de nuestras gemelas favoritas, pero no se puede tener todo en la vida, y además, para compensar de alguna manera, en ésta hay más tiros y explosiones.

Ya lo dije en su momento, al ver la primera entrega de la versión española. Me quejé de la calidad del sonido, y del pobre volumen de la música, y de la desafortunada eleccción de las voces de algunos protagonistas, no ya porque no casasen con los personajes animados sino porque eran doblajes definitivamente malos. Bueno, pues (como decían en una de las últimas cartas que hemos recibido) que si quieres arroz, Catalina. Tras lanzamientos de la calidad de *Urotsukidoji* o *3x3 Ojos*, parecía que todo ésto quedaría en la anécdota del principio de los lanzamientos de Manga Films, algo así como: "¿os acordáis de lo mal que nos salió Dominion I, allá cuando empezamos?". Pero no.

Y sin embargo, algo ha mejorado. Supongo, porque todavía es una incógnita qué actores prestan sus voces a los personajes. Pero da la impresión de que las voces de Anna y Unni pertenecen a otra persona o personas (en la versión inglesa, y si no recuerdo mal, también en la japonesa, la misma actriz prestaba su voz a las dos gemelas, por supuesto cambiando el timbre), o quizá la actriz que realizó aquel pésimo trabajo ha decidido poner más empeño en su segunda oportunidad. No lo sé (y seguramente no lo sabré nunca), pero algo es algo.

Para todos los demás aspectos del sonido, me remito al comentario que hice sobre la primera parte. Nada ha cambiado ni mejorado, y lo único bueno de la adaptación española sigue siendo la traducción, aunque se haya realizado a partir de la versión inglesa. La nota de esperanza que apareció en mi anterior referencia a esta serie se ha quedado, tristemente, en eso: en la penosa y a menudo sin respuesta esperanza de un fan más. Al menos, me queda el consuelo de no volverme a llevar una decepción así con ningún otro de los próximos lanzamientos de Manga Films... a fin de cuentas, ya no quedan más partes de Dominion por doblar (por ahora).

P.D. Sí, ha sido duro y al hueso, pero no me vale aquello de que si es muy difícil, que si no se puede hacer



más, que si el material base tal y cual. Si se puede hacer tan bien como se ha hecho con *Ultimate Teacher* o con *3x3 Ojos*, se puede hacer con Dominion. A fin de cuentas, nadie se para a pensar si MangaZone tiene problemas, o el material base es de mala calidad, o las dificultades económicas o conflictos laborales nos retrasan, o hay fallos en las redacciones, o las mil razones de peso que puede haber para que las cosas salgan mal. El público sólo se queda con el resultado, que es por lo que paga, y si eso es cierto en nuestro caso (que ha fin de cuentas todavía somos meros aficionados), lo es mucho más en el de una compañía de distribución como Manga Films, que tiene muchos más clientes que nosotros, y cuyo compromiso es por tanto mucho mayor. Sé (porque es cierto) que se está poniendo mucho esfuerzo e ilusión, pero fallos como el de Dominion pueden llegar a tirarlo todo por los suelos. Y si alguno de vosotros piensa que todo ésto no son más que tonterías, que Alá nos proteja.

The JavHunter

JAPON JAPON

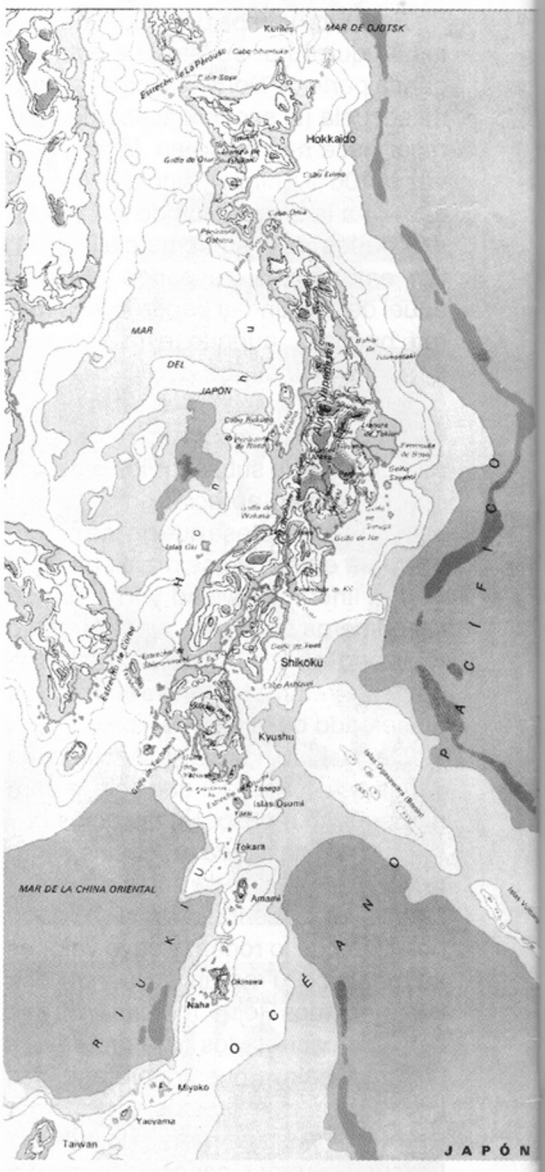
Este mes, como os anunciaba en el número anterior, comenzamos una nueva sección dedicada al "país del sol naciente". Bajo el título genérico de "Japón, Japón" vamos a englobar una serie de artículos en los cuales intentaremos internarnos en las costumbres y usos de ese país. Comenzaremos con un repaso por la historia, desde su constitución en nación hasta nuestros días. Después, en próximos números, continuaremos con otros temas de interés tan dispares como pueden ser la ceremonia del té o narraciones de cuentos populares. En esta nueva sección intentaremos tratar en profundidad temas tocados en el "¿Sabías que...?" y que no fueron explicados debidamente en aquella sección. También trataremos si nos es posible algo del idioma japones (no os hagáis demasiadas ilusiones, no es nada fácil). Los principales irresponsables de esta nueva sección son: Gonzalo B. Tello, alias "El Copista", encargado de hacer algo que ahora mismo no recuerdo; Ojoko, alias "Information Service", encargada de la parte cultural del asunto; y por ultimo K.I.A., alias el... (pero no pensaríais que me iba a poner un mote yo mismo, ¿verdad?), que en estos momentos se encuentra haciéndolo todo (tengo la ligera impresión de que juntarnos tres personas que viven en puntos opuestos de la ciudad no fue una brillante idea).

Empecemos ya con la historia de Japón:

La historia de Japón comienza aproximadamente sobre el año 160.000 a. de C. donde empiezan a encontrarse huellas de una civilización prece-rámica. Del año 10.000 al 250 a. de C. se desarrolla la cultura Jomon: aquí empiezan a haber herramientas pulidas y talladas, cerámica de estilo Jomon (con adornos) y una economía cazadora recolectora. En el año 660 a. de C. se supone que Japón fue unificado por Jimmu, primer emperador de Japón, al cual se le atribuye ser hijo de Amaterasu, diosa del sol (de ahí el carácter divino del emperador).

El período Yayoi (290 A.C-266 D.C): comienza una economía basada en el cultivo del arroz, y se introducen el bronce y el hierro.

El período Yamato (270-708 D.C): en este período de la historia es donde realmente se produce la unificación, y donde sube al poder un emperador, Yamato, que es el primer emperador reconocido. En este período también hay que destacar la entrada del Budismo desde Corea (552). Desde el 593 al 622 Shotoku Taishi regenta el trono, paso anterior al de los Shogun. En el año 607 se envía una embajada a China. En el 645 hay un golpe de estado y queda como regente Taika, tras lo cual se hacen algunas reformas políticas. En el 701 se completa el código Taiho.



JAPÓN

El período Nara (710-792): La capital del imperio es Nara. Este período está marcado por una fuerte influencia china. En el 752 se consagra el Gran Buda (Daibutsu) de Todaiji. Del 781 al 806 transcurre el reinado del emperador Kammu. También se retira el código Taiho.

El período Heian (794-1185): La capital es trasladada a Heian (Kyôto). Este período está caracterizado por todo lo contrario que el anterior: después de la influencia china, lo japonés vuelve a reafirmarse. Es éste un período de gran refinamiento estético, donde florecen la poesía y la prosa. Del 805 al 806 se introducen las sectas Tendai y Shigon. En el 810 comienzan los complots de los Fujiwara y los Taira, que van ganando poder gracias a los éxitos militares que obtienen al sofocar unos disturbios (842). En el 838 se envía la última embajada a China. En el 858 Yoshifusa Fujiwara actúa como regente.

El regentado Fujiwara (866-1160): Se inventa el silabario Kana y se escribe la primera novela del mundo y la más estimada en Japón, la Novela de Genji de Murasaki Shikibu (existe una traducción en castellano). En el 866 Yoshifusa Fujiwara es reconocido oficialmente como regente. Desde el 995 al 1027 el regente es Michinaga Fujiwara. Desde el 1086 al 1129 Shirakawa introduce la costumbre del ejercicio del poder por medio de los ex emperadores (insei). Desde el 1159 al 1160 se desata el conflicto Hogen: Kiyomori Taira consigue la victoria. En el 1175 se funda la secta budista de la "verdadera Tierra Pura". Entre el 1180 y el 1185 estalla la "Guerra Gempei" entre los Minamoto y los Taira. Los Taira son derrotados.

El período Kamakura (1185-1333): En este período la capital es trasladada a Kamakura. En este momento hay dos capitales, la imperial en Heian y la del Shogun en Kamakura (ciudad que se encuentra al sur de Tokyo, a unos 25 o 30 km). Es en este período cuando se inicia el shogunato. En el 1192 se otorga el título de Shogun a Yoritomo. En 1205 Tokimasa Hojo se convierte en Shikken, o segundo regente. En el 1219 los regentes Hojo dominan el poder en Kamakura. En 1232 es promulgado por los Hojo el codigo Joei. Desde el 1274 al 1281 se producen dos intentos de invasión por parte de los mongoles, pero los dos intentos fracasan debido a tormentas en el mar que destrozan las flotas de invasión (los famosos Kamikazes o Viento Divino. Desde entonces los japoneses toman ésto como señal de que son invencibles y sus islas inconquistables. Idea que mantendrán hasta su derrota y ocupación en la 2ª GM). En 1334 el emperador Go Daigo intenta la restauración Kemmu (conseguir el poder para los emperadores), pero es derrotado en 1391 por los Ashikawa. Ésto consolida definitivamente el poder de los shogunes.

El período Ashikawa o período Muromachi (1338-1573): Los Ashikawa potencian un poder intermedio, el de los Daimyos. También favorecieron el comercio y erigieron en Nagasaki un gran emporio económico. También se creó en esta época el código del Bushido (el código de honor del sa-murai). Desde 1449 a 1473 Yoshimasa se convierte en el octavo shogun. Entre 1467 y 1477 se produce la Guerra Onin entre los daimyos. En 1542 los portugueses desembarcan en Tanegashima (se encuentra entre Kyushu y Okinawa. Si no me equivoco, allí se encuentra el Cabo Kennedy japonés. También creo que allí se fabrican las mejores Katanas (espadas cortas japonesas, generalmente confundidas con los iais o sables -JJ)). Con la llegada de los portugueses se introduce el armamento occidental. En 1549 llegan los jesuitas comandados por Francisco Javier e introducen el cristianismo en Japón.

Hasta aquí lo que vamos a ver de historia este número. En los próximos seguiremos avanzando un poco más, pues según nos aproximamos a nuestra época los datos son más completos y podremos dedicarles más atención. Los datos que he dado anteriormente pueden ser un poco confusos o incompletos, pero me ha sido imposible el conseguir una información más fiable o clara. De hecho, las distintas fuentes que he consultado daban entre ellas datos distintos, fechas y lugares que no se correspondían unas con otras. Por otro lado tampoco quería contar la historia completa de Japón. La idea era hacer un pequeño resumen, y creo que el objetivo se ha cumplido, aunque eso debéis decidirlo vosotros mismos. Si tenéis cualquier duda no tenéis más que escribirnos e intentaremos solucionarlas de la mejor manera posible. En el próximo número intentaremos incluir una narración de un cuento popular japonés.

Paso a contestar seguidamente algunas cartas que han llegado al correo del ¿Sabías que...?, y que serán contestadas aquí de ahora en adelante.

Jose Antonio Fernández de Benidorm (Alicante) pregunta sobre las religiones existentes en Japón y la importancia que le dan los japoneses. Existen multitud de religiones en Japón, pero las más importantes son el Sintoísmo y el Budismo. Los japoneses no suelen demostrar lo importante que es para ellos la religión. La libertad de cultos es total, no hay religión oficial, y no es extraño ver a un católico practicante acudiendo a un templo budista o sintoísta. Hablando de otra cosa, me parece amigo que estás confundido en un par de cosas: la palabra Son Gohan está compuesta por tres Kanji, y obviamente se escriben juntos (los occidentales somos los que los separamos). "Gokou" se puede escribir así o así: "Gokuh" (y de alguna otra más -JJ), ambas son formas de adaptar la escritura japonesa al modo occidental y se les suele denominar Romanji.

Antonio Carrasco Sevilla de Madrid me dice que el antiguo ¿Sabías que...? y el Ranking son lo mejor del MangaZone. Y yo, cómo no, estoy totalmente de acuerdo con él (cara total de satisfacción y una ligera mirada al espejo se imponen, qué majo que

soy). En cuanto a lo de saber las costumbres, forma de vida y sistema educativo de los jóvenes japoneses, tranquilo que todo se andará. Son tantos los temas que podríamos tratar y tan poco el espacio del que disponemos (llora, llora, que no vas a mamar -JJ). Pero tranquilo, nos ocuparemos de ello más adelante. Para el Ranking podéis mandar tantas cartas como queráis pero sólo una por mes. Gracias por tus felicitaciones, intentaremos no decepcionaros nunca.

Juan Miguel Alvarez de Madrid me pregunta si los japoneses una vez leído el manga lo suelen tirar. Normalmente en el caso de los semanarios suelen tirarlos, pues ocupan mucho sitio y son muy baratos, por lo que no les suele valer la pena guardarlos (aunque conozco gente que aún tiene guardadas sus colecciones de hace 10 años). Además, como las series de más éxito suelen salir recopiladas en tomos más pequeños y de mejor calidad, los coleccionistas compran éstos para quedarse la serie que en su día más les gustó. Sí, en parte también se debe a la cantidad de publicaciones que hay. También pregunta si cuando un estudiante suspende le envían a un

colegio especial o tiene que ser un caso escepcional. Ésto depende de muchas cosas: en las familias japonesas es la madre la que tiene a su cargo la educación de sus hijos y según tengo entendido son muy estrictas con su educación. Son las madres las que eligen el colegio al que irán sus hijos y es muy probable que si su rendimiento no es bueno se encarguen de mandarlo a alguna escuela especial, a uno de los llamados "campos del infierno". Yo preferiría un campo de concentración antes que uno de esos. Y la última pregunta: ¿es verdad que los mangakas trabajan 16 horas diarias? Pues sí, pero no es nada del otro mundo, la mayoría de los japoneses tienen una jornada laboral similar (incluso los estudiantes, que además de las clases se encuentran con montones de deberes). Los mangakas se enfrentan además al inconveniente de tener que entregar trabajos en fechas establecidas (lo que se llama *deadline* -JJ) y dado su trabajo creativo su horario es de lo más irregular. Su nivel de calidad suele mantenerse debido a que cuentan con un equipo de ayudantes que se encargan de hacer los decorados de los dibujos y otras cosas menos importantes que robarían mucho tiempo al dibujante.

Bueno, ésto ha sido todo por este mes. En el siguiente número seguiremos con más cosas. Hasta entonces, sayonara.

K.I.A.

RANKING

SERIES

K.O.R.	**360**
City Hunter	260
Dragon Ball	232
Saint Siya	172
Touch	171
Macross	168
Maison Ikkoku	150
Hi Atari Ryôkô	115
Legendary Idol Eriko	91
Fushigi no Umi no Nadia	71

PELICULAS

Akira	**346**
Ano Hi ni Kaeritai	207
Dominion	186
Macross: Ai Oboete Imasu ka	157
Kaze no Tani no Nausicaa	94
Vampire Hunter "D"	80
Silent Möbius	80
Urotsukidoji	80
Sazan Eyes (3x3 Ojos)	67
Project A-Ko	64

MANGA

Ranma 1/2	**363**
Kimagure Orange Road	227
Akira	189
Dragon Ball	182
Appleseed	139
Grey	121
Touch	108
Gunnm (Alita)	107
Silent Möbius	104
3x3 Ojos	79

CD'S

Kimagure Orange Road	**293**
Eriko	186
Macross	150
Touch	124
City Hunter	119
Ranma 1/2	105
Dragon Ball	89
Hi Atari Ryôkô	84
Fushigi no Umi no Nadia	83
Idol Tenshi Yôko Sôyoko	51

PERSONAJES FEMENINOS

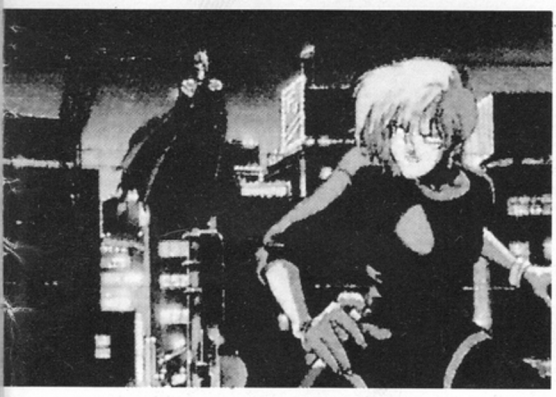
Madoka Ayukawa	**268**
Akane Tendô	178
Ranma Saotome	159
Hikaru Hiyama	115
Pai	109
Lynn Minmay	89
Minami Asakura	72
Kyôkô Otônashi	57
Nadia	57
Eriko Tamura	51

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	**237**
Ryô Saeba	199
Kyôsuke Kasuga	176
Vegeta	113
Kaneda	104
Ryoga Hibiki	98
Tatsuya Uezugi	77
Hikaru Ichijo	71
Grey	62
Piccolo	55

UROTSUKIDOJI II
La Matriz del Demonio

Bueno, se pueden decir muchas cosas sobre esta película, pero me parece que la más importante es un aviso: NO se trata de la continuación de la historia vista en *Urotsukidoji*. A partir de la primera OVA de Urotsukidoji, que constaba de tres capítulos y era de alguna manera autoconclusiva, se creó la película, y Urotsukidoji II surgió de la misma manera, a partir de la segunda OVA, que constaba de dos capítulos, y que aquí se ha llamado La matriz del Demonio, tanto por no alargar demasiado el título como por dar con la palabra matriz un significado más amplio de creación del que implica la palabra útero, que es la que aparece en la versión inglesa. Sin embargo, esta segunda película sigue una línea argumental diferente, no ya alternativa sino intermedia, que se podría situar entre los sucesos acaecidos en el segundo y el tercer capítulo de la primera serie.



En ella, Nagumo todavía no ha sufrido la transformación en el superdemonio (overfiend) que destruirá el mundo para preparar la llegada del Chojin (que, hablando de otras cosas, significa algo así como *Superhombre*), pero su relación con Akemi ya ha llegado a algo más que las simples palabras de amor en el banco de un parque, y ya es reconocido como el overfiend por Amanojaku y Megumi, etc. Sin embargo, el comienzo de la historia nos conduce a la 2ª Guerra Mundial, y a un experimento con el cual Hitler pretende abrir un portal al mundo de los demonios para llevar la destrucción al ejército aliado y dominar al overfiend, haciéndose así con el poder supremo. Sin embargo, el experimento, dirigido por un científico loco (y bastante poco agraciado) acaba en desastre, al ser las fuerzas invocadas mucho más poderosas de lo previsto. Sin embargo, el hijo y asistente del científico no muere, y con el conocimiento adquirido en sus prácticas de hechicería, y el extraño poder que le proporciona un místico cristal (y una indefensa jovencita lista para ser violada en caída libre, ya en el presente), consigue invocar a un demonio, viejo conocido suyo, y le confía su intención de destruir al overfiend, pues la leyenda dice que aquel que lo consiga gobernará los tres mundos (ya que es poco probable que nadie se atreva a meterse con él después de eso). Su plan pasa por conseguir sangre de Nagumo, lo cual consigue provocando un accidente aéreo en el vuelo donde su primo, Takeaki, vuela junto a sus padres para visitarle, dejándole como único superviviente, y logrando así que Nagumo se ofrezca para una transfusión, ya que son del mismo tipo sanguíneo. Pero claro, la sangre de Nagumo no es una sangre cualquiera, como ya se pudo observar en la primera película. Si unas pequeñas gotas afectaron así a Ozaki, imagínense ustedes el efecto que producirá toda una transfusión. Y así, mientras Takeaki comienza una nueva vida junto a su primo y sus tíos, el juego de Munihaussen comienza, llevando con engaños y pesadillas a Takeaki a la locura, hasta conseguir anular su voluntad y convertirlo en una marioneta a su servicio, capaz de matar al overfiend y garantizarle el dominio de los tres mundos. Sin embargo, su misterioso ataque inicial a un templo Kuroko, que guarda en su interior la estatua de Gokumonkyo y el acceso a un poder aún mayor, presagia un plan dentro de otro plan. Sólo Megumi, la hermana de Amano, traerá un rayo de esperanza a la torturada mente del primo. Pero, ¿será suficiente su amor para evitar que el futuro se convierta en un tiempo de destrucción regido por Munihaussen? ¿Será Amano capaz de salir de donde lleva días metido? (¡qué fiera, el tío!).

La película, pese a introducir alguna pequeña variación en el plantel, sigue llevando la marca de la casa, y todo aquel que haya quedado atrapado por la primera película, ya sea por la historia, ya sea por la calidad de la animación, o incluso por las "peculiares" formas de relacionarse de los Makai, no quedará decepcionado con esta segunda entrega de la saga. Incluso el doblaje está (casi, sólo casi) al nivel del primer lanzamiento, oséase, que tiene todos los ingredientes para ser una compra muy recomendable.

La historia, al constar la OVA original de sólo dos capítulos, contiene mayor número de metraje de ambas partes, y aunque su duración es menor que la primera es ahora más fácil de seguir, pues da cabida a mayor parte de los capítulos originales que la primera película. La OVA apareció en Japón a finales de 1991 (concretamente el 1 de diciembre el primer capítulo), y a un precio de 12.772 yens cada uno, y apenas faltan unos pocos minutos de la historia en el montaje de la película, de la que Manga Films ha respetado todas las escenas escabrosas que la BBFC suprimió. Mi opinión sobre la censura inglesa es la misma que ya expuse cuando hablé sobre *Urotsukidoji*, la de que para cortar lo que cortaron y respetar lo que respetaron, se podían haber quedado en sus casitas. En fin, pese a que personalmente prefiero la primera OVA a la segunda, tanto por la historia como por la música (por cierto, parece que se han esmerado aún más en este aspecto), pienso que para todo aquel cuya sensibilidad no se ofenda fácilmente, esta película es, al igual que la primera, un *must have*.

The JavHunter

TALLER DE ANIMACION

¡Waaaah! Como me he pasado de rosca con el texto sobre Laputa, JavHunter me ha castigado quitándome a última hora una hoja de Taller. Se me han ido por la ventana la galería de J. Jaime y la guía de academias españolas de animación que tenía preparadas (mmm, no basta. He de hacer que Javier quede más aún como el malo de la película. Igor, ven aquí. Te perdonaré la jugada del sanatorio si me ayudas con una campañita orquestada que se me está ocurriendo...).

¡Ataque de Mecha!

...O el retorno de David Rodríguez Moyano, que nos ha enviado un nuevo diskette lleno de diseños de naves y robots (los robots no han cabido aquí, los dejamos para otro día). Esta vez se trata de las naves-base y los vehículos de apoyo que pueblan su visión particular del proyecto Robur. Lástima que la falta de espacio disponible impida ampliar más los diseños de David, pero confío en que se puedan distinguir bien todos esos elaborados detalles.

Lo cierto es que estamos algo infográficos últimamente. No es sólo la colaboración de David, o las ilustraciones para el "Macross Alternativo". En varias de las cartas recibidas hemos encontrado pruebas de que bastantes de vosotros hacéis algo más que pilotar X-Wings con vuestros ordenadores. Algunos de vuestros dibujos han salido de una impresora, y un lector nos envió una muestra de un cómic que está trabajándose en su Commodore Amiga (lamento mencionarlo tan a correvuela, pero es que apenas he podido mirar el correo. Ha sido un mes algo frenético).

Dado esto, recordaros que entre todo el equipo MangaZone cubrimos las plataformas PC, Macintosh, Atari, Amiga y MSX (caso ejemplar de convivencia de etnias, aunque con alguna que otra erupción de "machismo informático"), y que podemos aceptar casi cualquier formato de fichero. Si queréis enviarnos cosas, tened en cuenta que, caso de incluirse en el MangaZone, se reduciran por lo menos a la mitad de tamaño para ganar resolución. El color, de momento, está descartado, así que lo que sea para imprimir que venga en grises o blanco y negro (lo que no quita el que nos guste que nos dejéis ver cosas en color). ¿Quién sabe? Quizás en un futuro, ahora que están a punto de aparecer boletines electrónicos asequibles de cobertura nacional como Servicom, tendremos un buzón donde poder exhibir todos esos dibujos ("¡tralarí, tralará, el futuro llegará!" "¡Igor, sit, sit, good dog!").

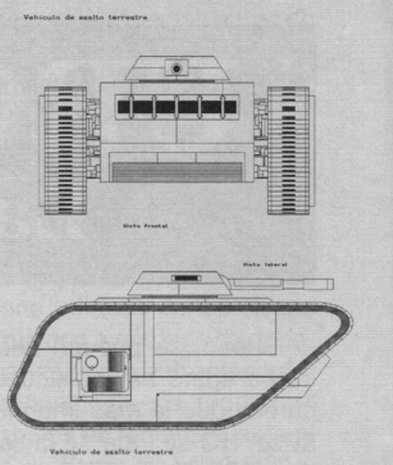
Los intrépidos hermanos Carmona, Rosa María y Miguel, nos visitaron durante el fin de semana de Fallas que tuvimos en Valencia. En un alarde de desorganización, MangaZone-Style total, les tuvimos deambulando por la ciudad durante dos días y una noche llenas de petardos, fuegos artificiales y gente, mucha gente (dicen que el sufrimiento es bueno para el alma, pero todo tiene un límite). Fue estupendo encontrarnos en persona (y Marta-Noriko, que también se vino, y que aún pateó más cemento la pobre, nos hizo arroz y pasta a la japonesa, y me enseñó a comer con palillos. ¿No es genial? Mis saludos a los tres)

VEHICULO DE ATAQUE TERRESTRE DEL AMO DEL MUNDO

Esta especie de tanques son transportados en los Espantos (un espanto normal, de la segunda versión, puede llevar hasta dos y el Espanto Imperial unos diez) y se usan en los asaltos a las poblaciones atacadas, para recoger el botín. Su gran blindaje y su cañón los hacen invencibles para las fuerzas que pueden encontrarse en tierra, ya que hasta la 1ª Guerra Mundial no aparecieron los primeros tanque que hubieran podido hacerles frente.

La tripulación normal en uno de estos tanques es de tres personas.

Características:
Veloc. máxima: 60km/h.

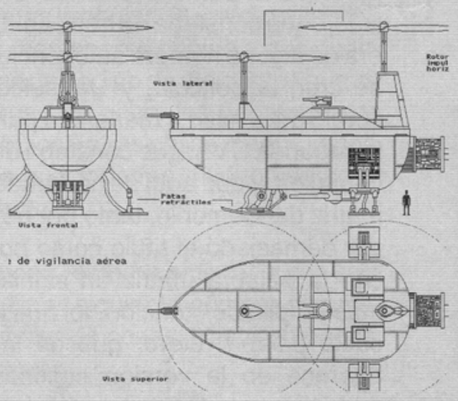


NAVE DE DEFENSA AEREA

Son unas naves pequeñas, impulsadas por el viejo sistema de hélices que usaron los primeros Espantos. Su función sería la de patrullar los alrededores de la ciudad aérea y eliminar a todos los curiosos (globos y dirigibles) que intentaran acercarse. El secreto de la ciudad debía mantenerse. Claro que esto fue antes de que apareciera el primer Albatros, contra el que estas naves poco hubieran podido.

Llevan una tripulación de unas cinco personas, y su armamento cuenta con una pequeña torreta superior, otra bastante mayor situada bajo el casco, y un pequeño cañón situado en la proa.

Características:
Veloc. máxima: 200 km/h.
Altitud máxima: 5000 m.



PLANEADOR DE COMBATE

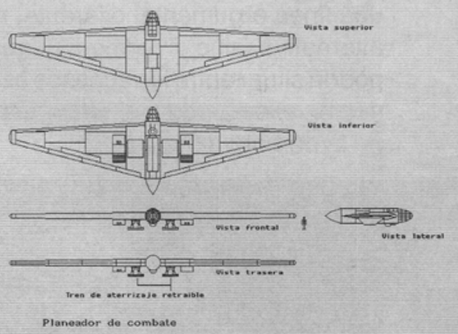
No son exactamente planeadores, ya que cuentan con dos pequeños reactores bajo las alas para impulsarse más rápido en situaciones de emergencia.

Su función sería la de realizar pequeños ataques, en los que no valdría la pena utilizar a los Espantos, y apoyar a estos cuando hiciera falta.

Como armamento cuentan con una torreta con cañones y de una carga de bombas para ataque al suelo.

Llevan una tripulación que oscila entre dos y seis tripulantes.

Características:
Veloc. máxima: 250 km/h. (sin viento y usando los reactores)
Altitud máxima: 6000 m.

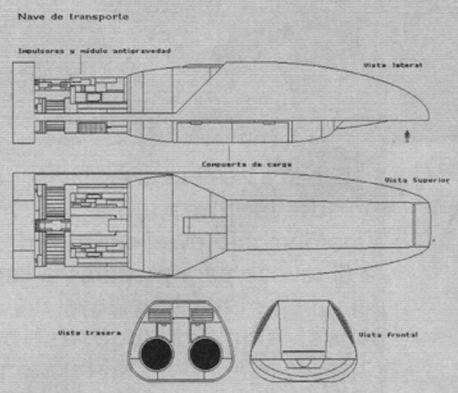


NAVE DE CARGA

Son grandes naves de transporte, de tamaño un poco menor que el Albatros. Se usan para llevar suministros de la isla X a las bases aéreas. Debido a que esta es su única función carecen totalmente de armamento, por lo que casi siempre suelen ir acompañadas de varias naves de defensa.

Como sistema de impulsión usan una variante del sistema antigravedad del Albatros y dos grandes impulsores.

Características:
Veloc. Máxima: 900 km/h.
Altitud máxima: ver aclaración para el nuevo Albatros (Mangazone nº8).

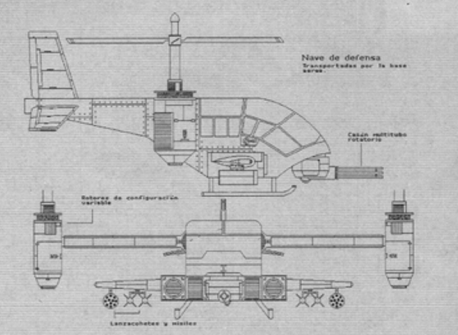


NAVE DE DEFENSA

Son pequeñas naves de dos plazas, cuya misión principal es de defender a las bases aéreas de los Albatros de posibles ataques. Cada base aérea lleva unas 30 naves.

Su sistema de propulsión es por medio de dos rotores, que para vuelos rápidos pueden ponerse mirando hacia adelante para que la nave actúe como un avión (como hace el actual Osprey). Como armamento cuenta con un cañón y varios tipos de lanzacohetes y misiles.

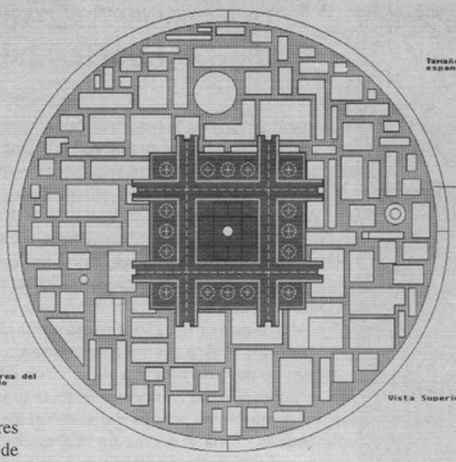
Características:
Veloc. máxima: como helicóptero: 250 km/h.
como avión: 400 km/h.
Altitud máxima: 10000m.

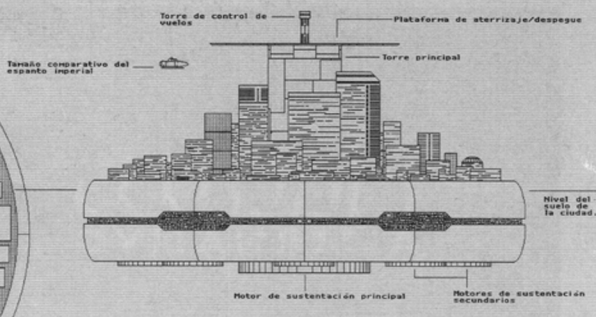


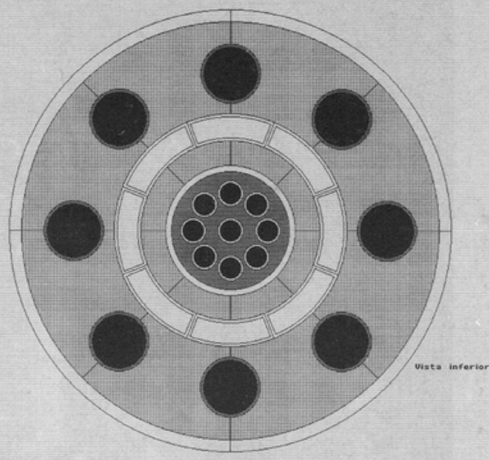
OLIMPUS, LA CIUDAD AEREA

En la historia original no se menciona, pero por fuerza el Amo del Mundo debía de tener una base en algún lugar. Esta base no tenía por que ser un sitio fijo. Aquí es donde entra la ciudad aérea. Bautizada Olimpus debido a las ansias de grandeza del Amo del Mundo, que se consideraba a si mismo casi un dios, la ciudad acogería en su interior a las más de mil personas que forman la banda de científicos, bandidos y mercenarios que forman su ejército. El centro de control de vuelo se encontraría en la gran torre central. Dicha torre estaría hueca, debido a que por ella pasan los elevadores que llevan a los Espantos desde el interior de la ciudad a la plataforma de despegue. Los suministros, provisiones, etc, casi todos robados en las incursiones en tierra, son llevados a la ciudad por los mismos Espantos.

La ciudad se sustenta en el aire por nueve enormes impulsores (¿nucleares quizás?) que la mantienen a una altitud constante de 5000 metros. El sistema de impulsión ocupa casi la totalidad del platillo sobre el que se eleva la ciudad. Como sistema de defensa cuenta con gran cantidad de cañones situados en el anillo central, aparte de bastantes naves de vigilancia y planeadores.







BASE AEREA DEL ALBATROS

A pesar de la ilimitada autonomía del nuevo Albatros, los tripulantes siguen necesitando comer, y las municiones se acaban, y no siempre será posible llegar hasta la isla X para repostar. Esa es la misión de las bases aéreas. En ellas el Albatros y sus dos gemelas pueden repostar en cualquier lugar del mundo.

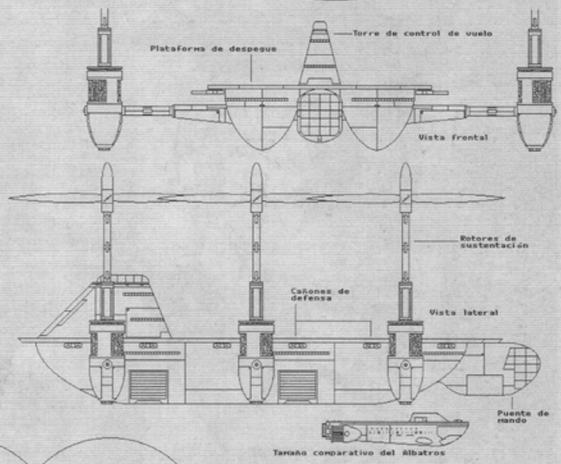
Cada una de ellas se mantiene a una altura fija de unos 9000 metros, pudiendo moverse para llegar a las áreas de encuentro con el Albatros. Para mantenerse en el aire usa seis grandes rotores (no puede usar el sistema antigravedad porque su tamaño es demasiado grande) y para moverse usa cinco reactores.

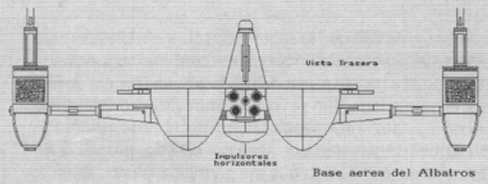
Para llevar los suministros a las bases se usan naves de transporte. Para reparaciones, cada una de las bases puede posarse en el mar, ya que su casco tiene forma de barco. Esto es así porque debido a su enorme peso no puede posarse en tierra.

La base dispone además de un hospital completamente equipado, camarotes para los tripulantes del Albatros que quieran descansar, áreas de recreo, etc.

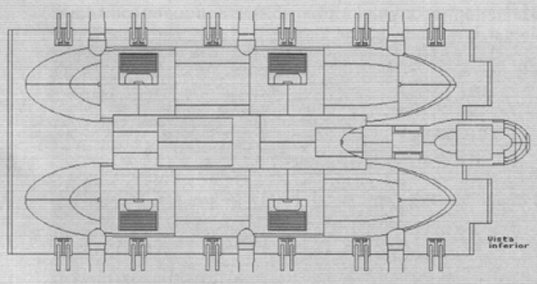
Como defensas dispone de una serie de torretas situadas por todo el borde de las pista de aterrizaje, y de una dotación de pequeñas naves propulsadas por hélices.

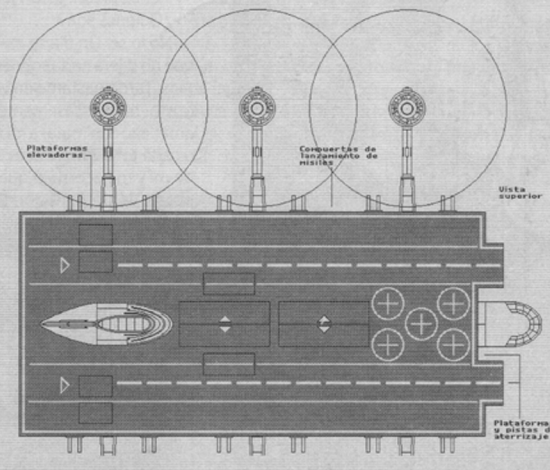
Hay unas 10 bases distribuidas por todo el mundo, cada una con una tripulación de 50 personas (a pesar de su gran tamaño es muy fácil de manejar, por lo que no necesita de mucha tripulación).





Base aerea del Albatros





Características:
Veloc. máxima: 200 km/h.
Altitud máxima: 10000 m.

David Rodríguez Moyano

Apenas sale a la calle el MangaZone pasado y ya he recibido nuevas colaboraciones: para el proyecto Robur, una historia de Joaquín Figols Serrano, que además se ofrece para colaborar como guionista en cualquier otro proyecto (C/. Santander 33-35, 10ºD, 50010 Zaragoza). Ya sin nada que ver con Robur, está "El Planeta Zafir", una idea original de Vicente Julve Castro y Juan Manuel Castell Estevan, dragonboleros confesos que nos han enviado una palada de diseños y datos de personajes así como una sinopsis. Sumar a ello "Mobile Suit: New Generation": más diseños y un planteo tipo "Gundam Alternativo" escueto pero intrigante. Finalmente, una variación sobre Xenon (¿Xenon Alternativo? Esto se acelera) de Sergio Güil Monsalve. En resumen, que parece que sí hay gente deseosa de trabajar a partir de sus Mangas y Animes favoritos, o de crear sus propias historias de arriba a abajo. De acuerdo. Veré cómo me las apaño, pero prometo que entrarán en el Taller (y los que vengáis con "KOR Alternativos", dirigíos al Club de Fans que dirige K.I.A.).

Las referencias de Manga y Anime para dibujantes: el enfoque será improvisar sobre la marcha. Quería empezar yendo por estilos, primero los más sencillos (las "cabezas de patata" típicas de Miyazaki y de series como "Ana de las tejas verdes"), y en cuanto se fueran complicando, seguir por autores (e incluso dentro de un autor hay varias épocas, no hay más que ver a Mikimoto). Pero luego pudiera ser interesante hacer especiales: héroes andróginos (Saint Seiya et al.), princesas de series infantiles, chicas duras, estilizaciones de figura humana, "Plines" (que diría K.I.A.)... ¿y dónde dejamos los Mecha?

Así que, por San PowerPC, no me dejéis solo y tirado en este apartado, y hacedme el favor de colaborar con sugerencias y peticiones.

¿Y que cómo voy a llevar todo esto con la Mili a las puertas? Esa es una buena pregunta. En fin. Que La Fuerza me acompañe.

Porque si no...

Juan Gómez Martín

マクロス Macross ALTERNATIVO

Un relato de Rosa María Carmona Plata

CUARTA ENTREGA

ALPHA TACTICAL ARMORED CORPS

ROBOTECH™ es marca registrada de Tatsunoko/Harmony Gold. Macross™ es marca registrada de Tatsunoko. Se reconocen todos los derechos de los propietarios sobre el material original en que se inspira el aquí presentado. «Macross Alternativo» es un relato creado por Rosa María Carmona Plata para su propio disfrute, y que nos ha cedido para su publicación. La motivación de MangaZone al presentarlo es animar y favorecer el impulso creativo de los lectores. En modo alguno se pretende infringir los derechos de los propietarios del material en que se ha inspirado la historia o las ilustraciones.

CAPITULO 6º. EXTRAÑOS SUCESOS

Son las dos de la madrugada. La enfermería está silenciosa. Los tres heridos que en ella se encuentran parecen descansar tranquilos. Angelo permanece despierto. Le es imposible conciliar el sueño. La sábanas le molestan y la almohada le parece demasiado blanda. Con los ojos abiertos contempla nerviosamente, ya ha intentado una docena de veces encontrar una posición cómoda, pero le es imposible.

Es un muchacho robusto, fornido. Acostumbrado a la actividad, se siente incómodo por tener que permanecer postrado durante dos días. El médico le ha advertido que no seguir sus instrucciones podría acarrearle serios trastornos, de ahí que haya decidido obedecer sus indicaciones.

-Ya ha sido un fastidio que esto me haya sucedido a mí. De cualquier forma ha sido un consuelo que Dana viniera a verme. Me estaba aburriendo de estar aquí encerrado. Ojalá me dieran unos días de permiso para ir a visitar a mis padres en Nottingham. Estoy deseando volver a ver los bosques, el lago, y, por supuesto, la granja.

La enfermería se haya situada en el ala Cincuenta de la base, sobre los laboratorios militares. Toda esa zona se encuentra muy restringida. Generalmente uno o dos soldados suelen hacer guardia, pero hoy se ha confiado la seguridad del recinto a los sistemas electrónicos. Además de los confinados por razones de salud, sólo un médico permanece en el ala.

Angelo se ha despertado sobresaltado. Un extraño presentimiento se ha apoderado de su mente, se levanta y, cuidadosamente, evitando que el médico de guardia se dé cuenta, sale de su habitación. Espera no haber llegado tarde.

Han pasado dos horas. Angie permanece aún de pie, escondido tras una columna. De pronto oye un ligero sonido. Alguien o algo se está acercando. Ha tenido mucha suerte. Sin perder su serenidad atrapa al extraño visitante evitando que de sus labios escape el más mínimo sonido. El capturado se revuelve en vano, unos hercúleos músculos lo aprisionan hasta casi hacerle perder el sentido. Con cuidado, el captor transporta a su presa hasta una zona libre de peligro. Enciende la luz.

-¡Angelo!

-A mí no me puedes engañar, Sean. Desde hace algún tiempo te he estado observando. Tu extraño comportamiento, tus conversaciones en sueños, todo te ha estado delatando. Verdaderamente, muchacho, no sabes disimular.

-¿Cómo lo has sabido?

-Fue hace una semana. Un extraño indivíduo conversaba contigo y por tus ademanes adiviné que te encontrabas metido en un lío. Luego, una noche, al pasar por tu habitación me pareció oir un murmullo inconexo, hablabas en sueños y no hacías más que repetir la palabra «laboratorio». Me dediqué a espiarte y hoy, adivinando que la entrada aquí es más fácil, no he dudado que aprovecharías tu oportunidad.

-¿Me vas a denunciar a la policía militar?

-¿Para qué crees que están los amigos? ¡Cuéntame cuál es tu problema!

-No creas que me es fácil. Tampoco pienses que soy un traidor. Me han obligado a hacerlo. Llevan presionándome durante meses, amenazándome con asesinar a mi madre si me negaba a sus requerimientos.

La voz de Sean refleja angustia. Se ha estado debatiendo durante algún tiempo entre la traición y la resistencia. Está agotado mental y psíquicamente.

-Pero, ¿qué es lo que querían?

-No puedo decírtelo.

-¿Pero tú confías en ellos? Estoy seguro de que nunca se conformarán. Seguirán coaccionándote hasta que te metan en prisión por traidor.

-Tienes razón. Están jugando conmigo.

-¿Quiénes son?

-No lo sé. Un día se me acercó un hombre y me dijo que lo sabía todo sobre mí. Me aconsejó que no dijera nada sobre su visita, que me estaría vigilando. En ese primer contacto no supe nada más. Tardó bastante en volver, tanto que llegué a pensar que todo había sido una broma de mal gusto. hace escasamente dos semanas, el mismo individuo se volvió a entrevistar conmigo. Me amenazó con matar a mi madre si no le conseguía los informes del último descubrimiento llevado a cabo en el laboratorio. Yo le contesté que no tenía noticia de nada por el estilo, pero él se rió de mí y me aconsejó que le hiciera caso. me dictó el código que me permitiría la entrada en el acceso de memoria donde se guarda la información y me invitó amablemente a que no comentase nada con nadie. Al principio me negué en redondo, burlándome incluso de él, pero cuando me detalló con toda suerte de detalles el domicilio de mi madre y sus costumbres habituales juro que se me heló la sangre en las venas.

-Es bastante interesante.

-Puede que tú lo veas así, pero yo estoy pasando una de las peores semanas de mi vida. llevo sin dormir desde hace siglos y por si fuera poco he conseguido enemistarme con todos mis compañeros, sobre todo con Dana.

-Has conseguido preocuparnos.

-No les digas nada. He de salir de ésto solo.

-Es un asunto complicado, pero no desesperes. A partir de ahora cuentas con mi ayuda. Te prometo que entre los dos conseguiremos confundir a esos bastardos. Lo más importante es enterarse de quiénes son, pero si cometiesemos algún error... Creo que hemos de arriesgarnos y contárselo todo al Comandante Shator.

-Si llegaran a enterarse...

-No te preocupes, le hablaremos esta misma noche. Normalmente permanece en su despacho hasta muy tarde.

-Sí, pero son las cinco de la madrugada...

-No importa, es un asunto de máxima prioridad.

-Hemos de estar alertas, no sabemos qué clase de gente puede hallarse implicada.

-Debemos confiar en Shator. Es nuestra única esperanza. Si el Alto Mando está corrompido no tenemos nada que hacer. Vamos.

-Pero, ¿vas a presentarte a Shator con ese aspecto?

-¡Caramba, si estoy en pijama!

-¡Ja, ja, ja! Eres un caso.

-Por lo menos he conseguido que recobres tu buen humor.

-Tienes razón. No hay nada como confiar en un amigo. Gracias, Angie.

-No podía hacer menos por tí. Espérame, voy a entrar por mi ropa.

-Oye, ahora que lo pienso, ¿estás lo suficientemente bien como para salir de la enfermería?

-Pierde cuidado. Ya me encuentro mucho mejor.

* * *

En medio de la noche, dos figuras se encaminan hacia las habitaciones del comandante.

-¡Mira, hay luz en su despacho! ¡Estamos de suerte!

Toc, toc. Nadie contesta. Vuelven a insistir. Toc,toc. En la habitación se oye un murmullo como de alguien revolviendo papeles.

-Sí, adelante.

Ambos amigos intercambian una mirada de complicidad.

-Comandante. Perdone que le molestemos a estas horas, pero tenemos que informarle sobre un asunto muy importante.

-Por supuesto. Estoy a su disposición.

-Mi nombre es Phillips, Cabo Phillips. Mi compañero es el Sargento David Angelo. Pertenecemos al Quinceavo Escuadrón, al frente de la Teniente Dana Sterling.

Sean informa al Comandante Shator de todo lo que sabe. A medida que escucha, su rostro permanece impasible y sereno, pero sus ojos denotan una gran preocupación.

-No esperaba que comenzasen tan pronto- es lo único que añade Shator una vez que ha finalizado la relación.

-¡Cómo! ¿Ya lo sabía?

-Tenía motivos para sospechar que había infiltrados.

-¿Qué es lo que va a hacer entonces?

-Lo veo muy complicado, Sargento Angelo.

-Por lo menos, ¿tiene alguna idea sobre quiénes puedan ser?

-Por la manera de dirigirse a usted, creo que puede tratarse de S.A.M., el sindicato antimilitarista.

-¿Qué es eso?- pregunta Angie.

-Es una organización que trata de impedir el desarrollo tecnológico y la acción militar. Se conocen algunos atentados contra la base S.Y.L., pero no suponía que hubiesen ampliado su radio de acción.

-¿Y no hay nadie que se encargue del asunto?- cuestiona Angelo.

-La policía militar.

-Entonces, ¿qué debo hacer?

-Bueno, muchacho, lo más peligroso del asunto es la situación de su madre. Por lo pronto y para ganar tiempo consentiré en que entregue usted la información que le habían pedido.

-Pero Comandante...

-No se preocupe, le daremos unos datos falsos. La policía militar se encargará de proteger a su madre.

-Siempre que respondan de mi madre estoy dispuesto a colaborar en todo lo que sea necesario.

-¿Cuándo quedó en entregar los documentos?

-Dentro de cinco días, el miércoles de la próxima semana.

-Muy bien. Para entonces lo tendremos todo dispuesto. Mientras procure tranquilizarse y dormir. Siga su vida normal. Cuando hayamos previsto algo le llamaré.

-De acuerdo, Comandante. Muchas gracias.

***

Los días siguientes se suceden con normalidad. Ningún ataque exterior y ningún conflicto interno. Los escuadrones se maravillan del inesperado descanso que les ha caido del cielo, aunque siguen patrullando y vigilando la zona, no se hallan sometidos a la continua tensión que precede a los enfrentamientos.

Afortunadamente los problemas en el Quinceavo Escuadrón parecen haber terminado. Angelo se ha reincorporado al servicio activo y Sean parece haber vuelto a su ser. Dana se siente satisfecha, un grupo unido y sin problemas es tan fácil de dirigir como la seda.

-Hey, Sean. Parece que te has recuperado.

-Bueno, Dana, tus palabras fueron de una gran ayuda para mí.

-Lo importante es que vuelvas a ser el mismo de siempre.

-Dana, ¿podrías venir un momento conmigo a la sala de computación?

-Desde luego, Louie. Perdona, Sean, luego seguiremos hablando.

-No importa.

-Bueno, Louie. ¿Qué querías decirme?

-¿Recuerdas que el Doceavo Escuadrón fue enviado a una misión de reconocimiento al Monte Waddington?

-Sí, me parece que se trataba de encontrar una cápsula enemiga.

-Exacto. Como sabrás, no encontraron nada, nada en absoluto, como si se hubiera evaporado.

-Sí, y es muy extraño.

-Pues yo he descubierto algo que explica ese misterio.

-¿Qué?

-Sí, no te sorprendas. Trajeron unas muestras del terreno y yo he estado analizándolas.

-¿Cómo lo has conseguido?

-Influencias...

-¡Vamos, Louie, no te hagas el interesante!

-Bueno... El Dr. Montgomery es amigo mío y me confía ciertas cosas.

-¿De qué se trata?

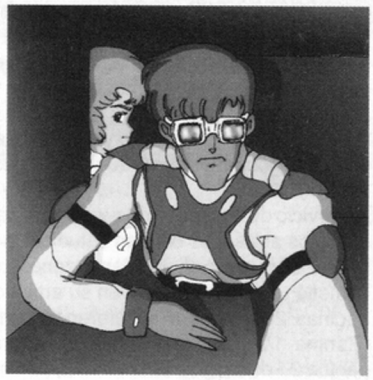
-Tengo motivos para sospechar que la cápsula no ha desaparecido, la verdad es que nunca estuvo allí.

-¿Y lo que detectaron los radares?

-Simple y pura ficción. Interceptaron los controles, esos hijos de perra. A propósito, ¿has tenido ocasión de ver los Futboch que están siendo analizados en el laboratorio?

-Desgraciadamente no. ¿Crees que podríamos echarles un vistazo?

-Estaba esperando que me lo pidieras. Ahora ten mucho cuidado, lo que vamos a hacer es ilegal.



Louie, actuando como guía, se mueve felinamente en el interior de un respiradero. Es un camino dificultoso, lleno de curvas y estrechamientos. Por fin, el muchacho se detiene delante de lo que parece ser una rejilla. Con un ademán indica a la joven que han llegado. El laboratorio está vacío.

-¿Salimos?

-Espera. Primero hemos de desconectar la alarma interior y movernos de manera que la cámara de vídeo no dé cuenta de nuestra presencia.

Con una destreza sin igual, Louie consigue desconectar el sistema de alarma por una hora. Sigilosamente, se adentran en el recinto.

-Mira, allí. Está en aquella mesa- dice Louie.

Por fin han alcanzado lo que buscaban. Dana estudia el Futboch.

-Louie, justo lo que yo pensaba. A pesar de su perfección, no han podido evitar tener un punto flaco.

-¿Cuál?

-¿Ves esa caja negra oculta por el armazón pectoral? Allí se alojan los centros motrices de estos androides.

-Me parece que estás en un error, Dana. Los Futbochs no son androides.

-¿No?

-Estructuras metálicas con apariencia robótica, en cuyo interior se aloja un piloto centraedi. Este controla todos sus movimientos merced a los estímulos que recibe del exterior.

-¡Es imposible!

-He tenido la oportunidad de comprobarlo.

-¿Y cuándo se va a hacer pública esa información?

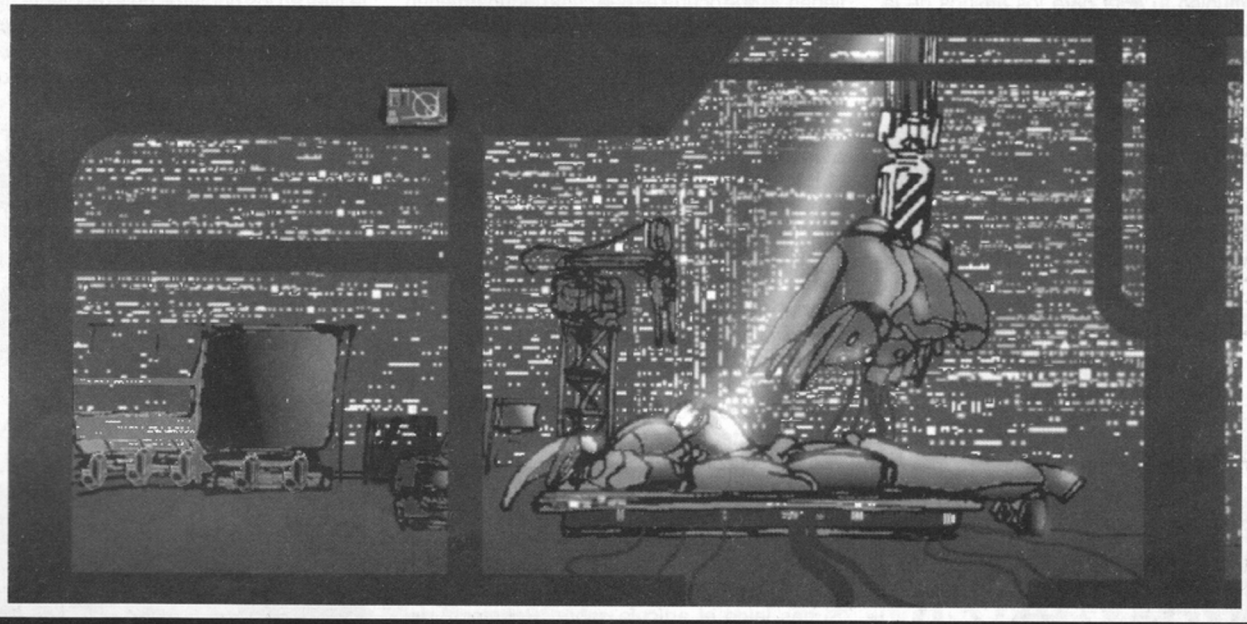
-No lo sé.

-Entonces, cuando diseccionaron al Futboch, mataron al ser que había dentro.

-No lo mataron, ya estaba muerto. Los pilotos que controlan los Futboch una vez se hallan conectados a su máquina no pueden volver a salir de ella, y si ésta cae en combate ellos mueren.

Dana siente deseos de vomitar. El nuevo descubrimiento la ha dejado trastornada. Poco a poco va naciendo en ella un sentimiento de piedad para con sus enemigos. Ciega, no se da cuenta de que ese sentimiento puede ser su perdición.

FIN DE LA CUARTA ENTREGA



MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

En primer lugar, antes de contestar al correo, debo deciros que este mes la cantidad de cartas recibidas ha sido brutal, y por ello intentaré que las contestaciones sean algo mas cortas (me parece que no va a ser tarea fácil), para poder responder a la mayor cantidad de cartas posibles. Ya que de otra manera, podría tardar bastantes meses en poder contestar a todas ellas.

Jesús Manuel Martínez Otero de Sanxenxo (Pontevedra)

Lo siento, pero seguimos sin noticias sobre la posible edición de K.O.R. en España. Cuando sepamos algo, seguro que K.I.A. os lo cuenta con detalles.

Mi opinión sobre "Mazinger" (la novela gráfica editada en U.S.A. por First Comics) es muy positiva. No se parece a nada que haya visto yo antes. Más que una historia, parece un libro de ilustraciones, con un dibujo y un tratamiento del color muy curioso (nada que se parezca a un manga).

El servicio de subscripción y venta por correo de números atrasados está en estudio. Paciencia.

Sí, en el número 9 de Mangazone, Luis Alís cometió un pequeño error en su artículo de las páginas 28 y 29. En la referencia al nº 2 de "Ranma 1/2", el error no se encuentra en la página 24 como dice él, sino en la página 21 de dicho ejemplar de Planeta-Agostini. Gracias por tu corrección, Jesús.

Alberto "Aki" Calvo de Sevilla

Unas preguntitas, unas preguntitas... sólo son 35 preguntas. ¡Ay si te cojo por la calle!, ¡¡¡animal!!! (es broma, ¿eh?).

No te contesto a todo ahora, porque los demás también tienen derecho a preguntar algo, ¿no te parece?

Encontrar CDs a un precio más asequible que 6.000-8.000 ptas. es una cosa con la que soñamos todos. Actualmente sólo se pueden encontrar a un precio más razonable los CDs de "Ranma 1/2" (unas 5.000 Ptas.). Pero esto es porque su precio en Japón ya es (de salida), la mitad de lo habitual en ese país (unos 1.500 Yens en lugar de 3.000).

Muchas gracias por felicitarnos en nuestro primer aniversario. Muchos han sido los amigos que lo han hecho, y desde aquí os lo agradezco a todos.

¡Ah!, comunico tu nota para los amigos de la Comunidad Autónoma Andaluza: Canal Sur emitió la primera película de "Dragon Ball" el dia 4 de Enero a las 20:30 y sin avisar. ¡Pues como en todas las autonómicas, Aki!, no se de qué te extrañas.

Efectivamente, la película que emitieron la mañana del día de Reyes por Antena 3 era la del ninja "Sasuke".

Una aclaración: cuando digo que si las féminas de 18 años ponen el remite, las vamos a acosar como unos lobos hambrientos, se trata de una broma. ¿O no es así, chicos? ¡¡Auuuuhhhhhhh!! ¡¡Auuuuhhhhhhh!!

Dibujo original de Rubén López

Dile a tu primo, el que se va a hacer la mili a Melilla, que coja dos piedras y... bueno, ya sabe lo que tiene que hacer. (Qué malo soy, je, je, je. Cómo se nota que yo ya la he hecho).

Lo último de Monkey Punch es, que nosotros sepamos, "The Rescue Kids", un anime infantil. No están teniendo el éxito que se esperaba en Japón los mangas "The Legend of Mother Sarah" de Katsuhiro Otomo/Nagayasu Takumi, y "Go! Go! Ackman" de Akira Toriyama. Al menos no aparecen en los primeros puestos del ranking que aparece en algunas revistas japonesas. ¡Ah!, hay noticias de que es posible que se realice una película (imagen real) basada en la historia de Otomo y Takumi.

Sí vamos a hacer proximamente un artículo sobre la serie "Yu Yu Hakusho" (de la que ya apuntamos algo en las noticias del número 8), aunque primero la tocaremos en el apartado "AnimeJuegos".

A tu pregunta del número de páginas que se llevan realizadas de algunos mangas, te diré que ya se han publicado aproximadamente unas 5.150 páginas de "Ranma 1/2" de Rumiko Takahashi, unas 6.500 de "Dragon Ball" de Akira Toriyama, y unas 3.300 del "Dr. Slump" de la época Toriyama (actualmente están apareciendo más historias de esta serie en las páginas del "Virtual Jump", pero no están siendo dibujadas por Toriyama).

Con respecto a noticias sobre el Salón del Cómic de Barcelona, todavía no tenemos confirmado que vaya a acudir algún dibujante japonés este año. Sobre todo si pensamos que esta vez está dedicado a Francia. Pero teniendo en cuenta que la editorial Kodansha siempre acude al área internacional del mismo, no sería de extrañar que trajesen a alguien.

El correo de la colección "Dragon Ball" que aparece firmado por "Son Goku", lo escribe el celebérrimo Cels Piñol.

Sí, leo absolutamente todas las cartas que me llegan, lo que ocurre es que como algunas tienen preguntas para el "Club de fans de K.O.R.", otras llevan también rankings, otras tienen cosas para el "Taller de Animación", y otras para el "AnimeJuegos", estas cartas pasan por tantas manos (sobre todo por las manos de K.I.A.), que a veces algunas no se ven contestadas en el correo porque no vuelven a mis manos. Pero seguro que son nombradas en alguna de las otras secciones.

Si quieres saber cómo se creó Mangazone te remito a la contestación que le dí a Daniel Magan García en el correo del número 11.

Sí, leo todos los fanzines que puedo encontrar sobre manga. Siempre es interesante ver el trabajo de los demás.

¿Qué tiempo tardamos en hacer un número?, estamos intentando que sea máximo un mes, aunque está costando lo suyo (seguro que aquí Javier hace uno de sus ácidos JJomentarios).

Lo dejamos aquí por el momento, ¿te parece "Aki"? El próximo mes ya volveremos a hablar.

José Granda Sánchez de Madrid

Si has leído el artículo sobre "Robotech" del número 11, ya sabrás que Macross y Robotech no son lo mismo. Todas las contestaciones a tus preguntas sobre esta serie las tienes en dicho artículo.

Efectivamente, la serie Ranma 1/2 ha sufrido cortes, sobre todo al principio de la misma. En España se han emitido la primera y segunda parte de la serie, que constan de 18 y 143 episodios respectivamente.

La señora Takahashi no ha finalizado el manga todavía. Sin embargo está pensando en hacerlo. Y, según dicen, finalmente Ranma y Akane sí terminarán casándose.

Cambiando de tema, te contaré (como pides) un breve resumen del último episodio de Mazinger Z:

Tras una encarnizada lucha, Mazinger Z es prácticamente destruido por dos bestias mecánicas. Y, precisamente cuando éstas se disponen a rematar a Koji, aparece un nuevo robot, el "Gran Mazinger", que destruye a las bestias.

Mazinger Z ha quedado totalmente inservible, y Koji y Sayaka se marchan a U.S.A. a estudiar. El profesor Yumi continúa investigando en el centro de energía Fotoatómica, pero éste ya no luchará más contra el mal. A partir de ahora, el Gran Mazinger y otro centro de investigación (dirigido por el padre de Koji y Shiro, que no había muerto) se enfrentarán a las fuerzas de la oscuridad. Y así finaliza la serie.

Sí que existe un manga de "Mazinger Z", precisamente este lo han reeditado hace poco en italiano.

También existe un videojuego del personaje, pero solamente se puede conseguir de importación, y vale alrededor de unas 19.000 ptas. Nosotros hicimos un comentario sobre el mismo en el "AnimeJuegos" del MangaZone número 7.

"Area 88" en vídeo, consta de 3 partes. La primera se titula "Traición en los Cielos", la segunda "Sendero de Lobos" y la tercera "Espejismo Abrasador". Y duran 50, 57 y 96 minutos respectivamente. Sí, las dos primeras son 50 y 57, y no 57 y 57 como tú me comentas. Verás, si te fijas en los números de expediente del ministerio de cultura de tus dos cintas, comprobarás que son el mismo (27.315, que corresponde a la segunda cinta). Te comento ésto porque si encuentras la tercera con el mismo número, no te aconsejo que la compres, ya que le falta más de media hora de película. No sé si se trata de una edición pirata o qué, pero utilizaron cintas de 70 minutos para hacer las copias, y cortaron la tercera parte para poder meterla, pensando que no nos daríamos cuenta.

Dibujo original de Noemi Rodrigo Calveta

Dibujo original de Isabel Prieto

Las dos primeras (las que tú tienes) están completas, así que no te preocupes. Si encuentras la tercera parte con una carátula más grande, el expediente 27.316 y pone una duración de 96 minutos, esa es la buena (la que debes comprar).
El autor de Area 88 (el manga) es Kaoru Shintani, y el dibujo no es igual que en las películas. Para que te hagas una idea, es muy similar al de "Caballeros del Zodiaco", que se diferencia bastante de la serie de animación.
No, no existe (al menos, que yo sepa) ninguna publicación donde se registren por orden cronológico y por productoras, todas las obras de manga y anime aparecidas en España (sí existe un catálogo en japonés de todo lo editado allí). Pero precisamente yo llevo haciendo desde hace un tiempo un informe de todo lo que había en España antes de que llegara la mangamanía (espero acabarlo pronto).
¡Hasta otra!, Juan "Kabuto".

Oscar Martín Andujar de Madrid

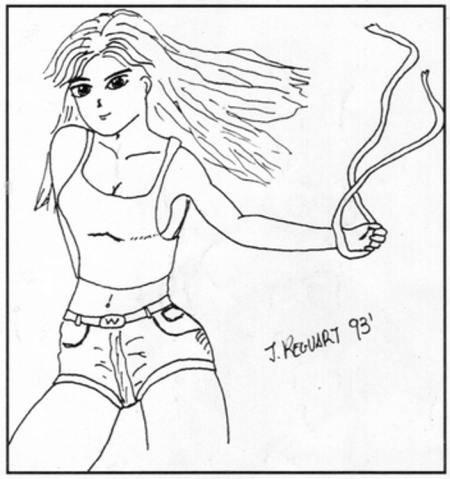
¿Algunas de las mejores producciones de GAINAX? Pues tenemos "Gunbuster", "The Secret of Blue Water", "Aile de Honnêamise"...
"Sol Bianca" fue dirigida por Katsuhiro Akiyama, y el diseño de personajes corrió a cargo de Takayuki Okida. Dura unos 55 minutos y apareció en Japón el 21 de Marzo de 1990, de la mano de AIC. "Sol Bianca 2" apareció el 21 de Julio de 1991, y "Sol Bianca 3" aún está en producción. Los datos sobre creencias religiosas y brujería te los aclararemos en la sección "Japón Japón" en próximos números.
El CD de "Ranma 1/2" con la BGM (música de fondo) es el PCCG-00192 de PONY CANYON. Cuesta 1.500 Yens, y en España lo puedes encontrar por unas 5.000 ptas. Para más referencias, en la portada salen Ranma chica con un vestido amarillo, Akane con P-Chan, y Genma-Panda sobre un fondo blanco y azul en el que aparecen unas nubes.
En Japón el nivel de vida es muy alto, y hay algunas cosas que tienen unos precios desorbitados con respecto a aquí, pero sin embargo otras tienen un precio muy similar a los nuestros. Por ejemplo, un café o una película de video de 30 minutos vale 4 veces lo que en España, y sin embargo una revista como Newtype o Animage que cuesta 400 Yens (550 ptas), haciéndola aquí costaría eso o más.
El sistema de Laser Disc japonés no es compatible con el nuestro al ser NTSC. Sin embargo, existen en el mercado aparatos trisistema (PAL-SECAM-NTSC) que pueden reproducir los discos japoneses (al igual que existen videos VHS trisistema) (busca LDPioneer, unas 120.000 -JJ).
Los tomos (tipo Jump) solamente se encuentran en librerias y no en los kioskos (al menos en lo que nosotros consideramos kioskos, ya que en Japón existe una gran variedad de tiendas).
Como tú has dicho, en Madrid no recuerdo haber visto tiendas donde tuviesen CDs. Por lo que puedes pedirlos a Krypton, ya que acaba de crear un servicio de venta por correo, o también a H.T.S. (cuya dirección aparece en el "Club de K.O.R.").
¡Sayonara, Oscar-san!

Beatriz Prieto Sánchez de Valencia

Esta chica no se contentaba con mandar una carta, y en un espacio de 5 días nos ha mandado dos. Como si no tuviese ya bastante trabajo. Bueno, me sujeto la sonrisa con unas pinzas y empiezo (no, de verdad, me encanta que escribáis, y si son 3 cartas en 2 días, mejor que mejor).
Con respecto a la canción "Tell Me" de "K.O.R." que te gustaría tener, yo también soy un loco de la música como Juan, y precisamente tengo ciertos CDs de K.O.R. donde está dicha canción. Como eres de Valencia, cuando quieras puedes llamarme (Tlf. 3784323) y te lo prestaré con mucho gusto.
Existen 2 CDs de "Legendary Idol Eriko", y el más interesante parece ser que es el segundo porque tiene más canciones de Eriko que el primero. Lo que ocurre es que son muy difíciles de conseguir (¡Imposible es la palabra!-K.I.A.) (bueno, ya veremos -JJ). Nosotros llevamos pidiéndolos desde hace meses y no aparecen por ningún lado.
Sí, Eriko Tamura es el nombre real de Eriko Tamura. Al ser elegida para la serie, dieron al personaje de la misma el nombre de ella (por extraño que parezca). Y el nombre de "Elilin" que aparece a veces en la serie es realmente su nombre artístico (el nombre artístico del personaje en la serie).
Me preguntas si sé de alguien que tenga algún CD de Eriko, Bateadores o Robotech, pues estás ansiosa por oír alguno de ellos.
Pues mira, sí. Precisamente yo estoy intentando hacerme con una buena colección de CDs, y tengo alguno de los que buscas. Puedo decirte que todos están muy bien, y si quieres oír alguno de ellos para saber cuál comprarte, te recuerdo que un poco más arriba tienes mi teléfono (qué sospechoso, sólo se lo dice a las chicas, ¿os dáis cuenta? ¡Alex-chan!, por lo menos avísame cuando te llame -K.I.A.).
Siento no saber quien dobló a Carlos Alvarado (Tatsuya Uesugi) en "Bateadores" (Touch), pero te doy la razón, el doblaje fue muy bueno.
Los dibujos de tu prima Isabel están muy bien, y se merecen un buen lugar en el correo. Felicítala de mi parte.
No sé si he tenido el gusto de conocer a tu amigo Salvador Peiró, que dices parece conocernos, pero la verdad, no me acuerdo de nadie con ese nombre (y el resto del equipo tampoco).
Eso de hacer un coro para cantar las canciones de las series no lo había oído nunca, pero debe ser la monda. Cuando os haga falta un barítono me avisáis, ¿eh? (oh dios mío -JJ).
No sé si seremos tan divertidos como parece, pero por lo menos lo intentamos, ¿verdad Javier? (efestivasmentes, mi señora -JJ).
Bueno, hasta otra Bea, y un saludo para Isabel, Nuria y Alicia.

Teo López del Castillo de Barcelona

Lamento lo que he tardado en contestarte, pero: ¡La vida es dura! (¡Qué copión! -K.I.A.).
Te tenía un poco olvidado, y no sé que estarías empezando a pensar de mí.
En primer lugar, te agradezco todas las correcciones y datos que nos has aportado en estas dos últimas cartas que nos has enviado.
Como habrás visto, en el número 11 ya hemos puesto en la traducción de la letra de la canción del "Club de K.O.R." su correspondiente versión en Romanji, para que la gente pueda cantarla si quiere.
La traducción que nos envías de la canción de "Ranma 1/2" nos vendrá muy bien para incluirla en un próximo artículo sobre esta serie.
Acerca de todo lo que preguntas sobre MSX: sí conocemos la saga de Ys; de los juegos Snatcher y Burai no hay versión anime (que nosotros sepamos), aunque en el último Dragon Magazine parecen asomar ciertas novelas...; y el juego de Ranma (avent. gráf.) sólo está disponible para MSX Turbo R, un ordenador muy poco conocido en España.
De la serie "Grey" sí existe una versión animada.
En el artículo "Opinión" del número 9, y más concretamente en la página 29, aparece una ilustración que corresponde a la carátula de dicha película.
Sobre la otra serie "Striker" (Spriggan), también existe una versión animada.



Dibujo original de Jaime Reguart

Como puedes ver, ya hemos dedicado varios artículos a series con temática demoníaca. Como ejemplo, "Horobi" y "Vampire Hunter D" en el número 9, "Urotsukidoji" en el 10, y "Doomed Megalopolis" en el 11.
Bueno, cuando me entere de algo más sobre todo lo que me preguntas, volveremos a vernos por estas páginas. ¡Sayonara Teo-san!

¡Por fin se acabó! Por lo que veo, me ha sido imposible recortar las respuestas. Y sé de alguien al que no le va a gustar nada esto (¡No, Javier! ¡Astillas en los dedos no, por favor!). (Nada, nada, es por tu bien, a mí me duele más que a tí -JJ).
Para terminar. Un saludo a todos aquellos a los que siento no haber podido responder en este correo:

Mª Carmen Hermoso Torres de Jaen, José Manuel Gurich Ramos de Mostoles (Madrid), Pedro Navarro Quinto de Madrid, Miguel Pradas Ruano de Almansa (Albacete), José Antonio Fernández Giménez de Benidorm (Alicante), C. Santos Neyra de Madrid, Isabel Gómez Cantero de Madrid, Noemi Rodrigo Calvet de Valencia, Roberto González Pascual de Alcorcón (Madrid), Jaime Reguart Oyarbide de Alcobendas (Madrid), Federico Romero De Alfaro de Sevilla... Espero no haberme dejado muchos nombres.

Alejandro Maicas
Comentarios subliminales: ***K.I.A.***

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.

お手。
お手。
お手。